bfr 153, lfr 153, öS 60, sfr 7,–

# Spiel Box

Nr. 3/Juli-Sept. 1982 Das Magazin zum Spielen DM 7,–

**Starweb:**
**Ein Computer träumt galaktisch**

Postspiele sind schon seit längerer Zeit bekannt. Der absolute Hit aber kommt jetzt aus den USA: das Postspiel mit einem Computer in Arizona. Mit seiner Hilfe können Sie fremde Galaxien erobern, im Asteroidengürtel Handel treiben, als Pirat schnell Beute machen.

**Cosims:**
**Strategie im Sandkasten**

**Telespiele:**
**Fahren Sie Ski auf dem Bildschirm**

**Und:**
**Spiele, Rätsel, Aufgaben, Bücher**

**Kennen Sie das älteste deutsche Kartenspiel? Wir stellen es vor.**

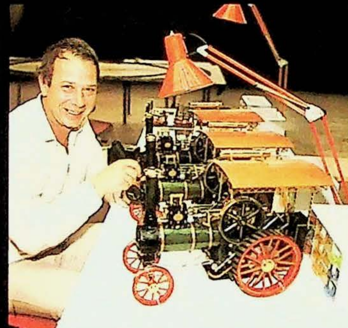
**In diesem Heft: Ein Spiel zum Herausnehmen!**

# Historisches unter Dampf

Vater der Modell-Idee „Historisches unter Dampf" ist Lutz Hielscher, Inhaber der Firma „METAFOT GmbH", die mit rund 35 Mitarbeitern in Deutschland und Irland kleinste Präzisions-Metallteile herstellt – zum Beispiel

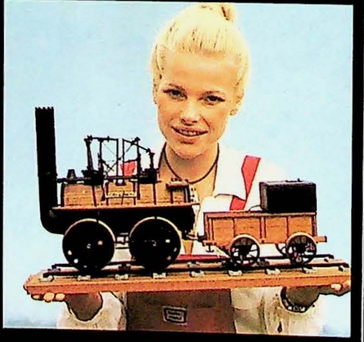
- ☐ für die Kernforschungsanlage Jülich
- ☐ für das „Innenleben" amerikanischer NASA-Raketen
- ☐ für den Computerbau.

Firmenchef Lutz Hielscher erinnert sich: „Wir hatten auf Messen immer Schwierigkeiten, die Aufmerksamkeit der Besucher für unsere winzigen METAFOT-Produkte zu gewinnen. Auf der Suche nach einem Anreiz entdeckte ich bei einem Trödler eine kleine Dampfmaschine und stellte sie mit aus. Im Nu war unser Stand umlagert. Aus dieser Notlösung entstand die Modellbau-Idee."

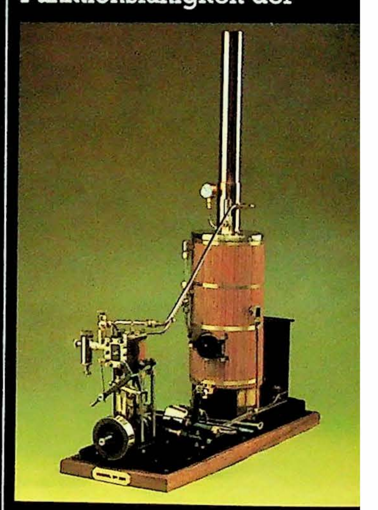








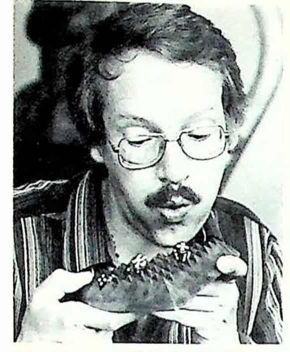
METAFOT brachte ein neues Angebot: „Historisches unter Dampf".
Dabei kommt dieser Produktion die langjährige Erfahrung auf dem Gebiet der Mini-Präzisionsarbeit der METAFOT-Mitarbeiter zugute. Heute werden die Mini-Kessel und Mini-Loks in einem eigenen Fabrikationsraum meist von Hand hergestellt. METAFOT garantiert für absolute Qualität und Funktionsfähigkeit der



schönen alten Dampfmaschinen.
Alle METAFOT-Modelle sind sogar ohne Beanstandungen durch den TÜV Wuppertal geprüft worden.

**METAFOT**
Metallätzungs-GmbH & Co.
Fototechnik KG
Karl-Bamler-Straße 40
D-5600 Wuppertal 22
Tel. 02 02/60 20 91
Telex 8 592 293 meta d

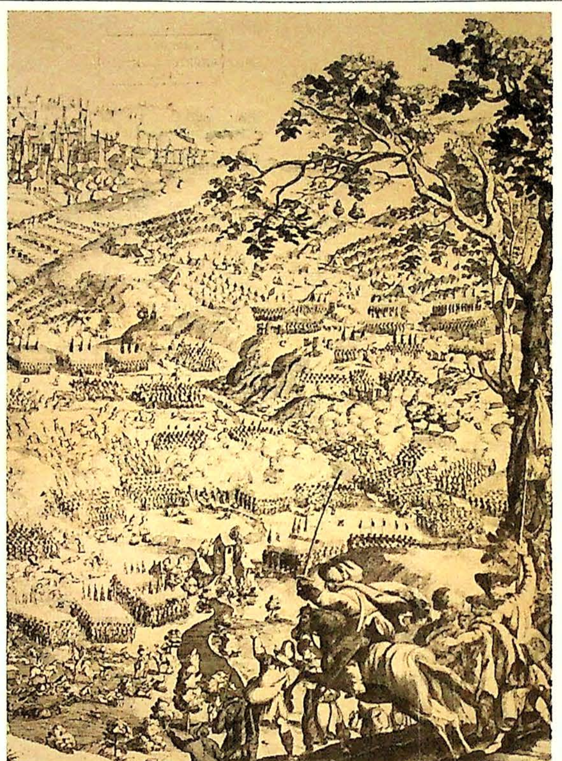
# INHALT



*Die feinste, weil kleinste „Firma" unter den Spieleherstellern ist die Göttinger Edition Perlhuhn des Spieleerfinders Reinhold Wittig. Ein Porträt auf* **Seite 12.**

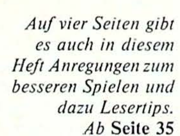



*Auch diesmal berichten wir über Neuheiten auf dem Sektor der TV-Spiele: „Intellivision" der Firma Mattel.* **Seite 48**



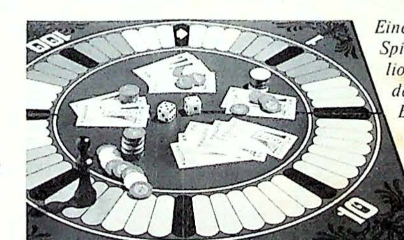
*Mit den Cosim-Spielen beschäftigen sich auch in Deutschland immer mehr Menschen. Lesen Sie, wie sie entstanden sind.* **Seite 8**

*Postspiele sind längst bekannt. Aber Postspiele mit einem Computer in Arizona, der galaktische Abenteuer simuliert, sind neu. Alles über „Starweb" finden Sie ab* **Seite 18.**



*Auf vier Seiten gibt es auch in diesem Heft Anregungen zum besseren Spielen und dazu Lesertips. Ab* **Seite 35**





*Eines der besten neuen Spiele ist das „Millionenspiel" – hier das Spielbrett. SpielBox bespricht dieses und sechs weitere Spiele. Ab* **Seite 23**




## Display-Fragen

*Zum* SpielBox-*Spiel in Heft 1/82*

Frage 1. Was passiert, wenn ein gegnerischer Stein auf ein mit zwei Spielsteinen besetztes Doppelfeld zieht? Werden beide Steine geschlagen?
Frage 2. Dürfen gegnerische Steine in ein eigenes Display?
Frage 3. Darf ein Spielstein auf einer Kreuzung nur geradeaus ziehen?

Anregung: Wäre es nicht besser ein Oder-Gatter der Realität entsprechend zu gestalten? D. h. mindestens ein Spielstein mit einer 1 hat auf dem Oder-Gatter zu stehen und dieses zu überwinden.

PS. Ich finde Ihre Zeitschrift sehr gut.
*Reiner Sietas, Grünendeich*

*Zu Frage 1: Ja, beide Steine des Gegners werden geschlagen.*
*Zu Frage 2: Ausdrücklich verboten ist es nicht! Zwar darf auf dem Display-Feld nicht geschlagen werden, aber eine Blockade ist so möglich. Als Variante würden wir das zulassen!*
*Zu Frage 3: Über Kreuzungen muß immer gerade gezogen werden. Abbiegen ist nicht erlaubt.*
*Zu „Anregung": Als Variante möglich.* *RED.*

## Vorgänger „Spiel"

Vor zwei Jahren hatte ich schon eine ähnliche Zeitung auf 12 Hefte abonniert, nämlich *Spiel*. Diese stellte aber nach 3 Heften ohne weitere Benachrichtigung ihr Erscheinen ein. Da ich Sie als deren Nachfolgerzeitschrift verstehe, möchte ich Sie hiermit fragen, ob Sie mir über den Verbleib von *Spiel* Auskunft geben können.
*Hans Straub, Seuzach/Schweiz*

*Die Zeitschrift* Spiel *wurde im Sommer 1980 eingestellt. Den Abonnenten wurden Ersatzzeitschriften oder Geld angeboten. Soweit war dort alles in Ordnung – unserer Kenntnis nach.*

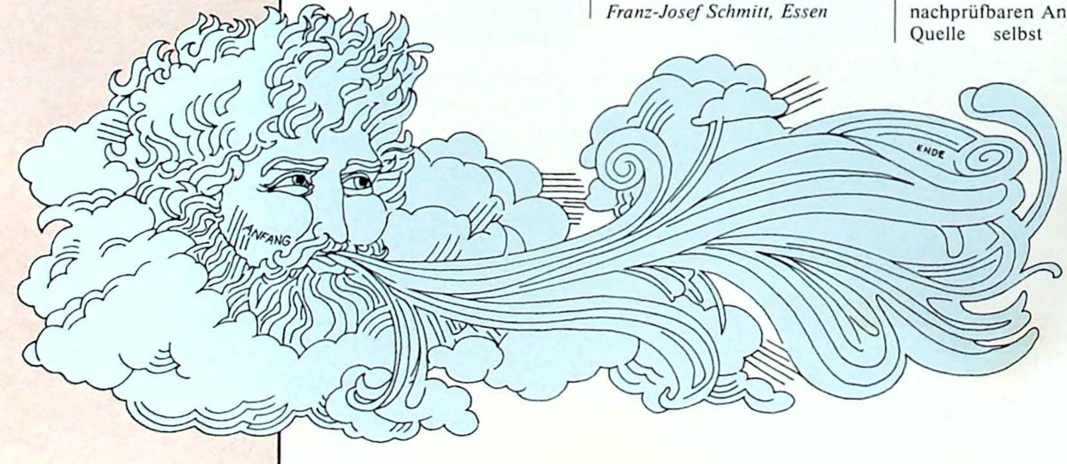
*Wir haben mit* Spiel *nichts zu tun, bis auf die Tatsache, daß einige unserer freien Mitarbeiter auch bei* Spiel *mitgemacht haben.*
*RED.*

## Quibbix

Als ich dieser Tage die neue *SpielBox* erhielt und die Lösungen bzw. Preise der letzten *Quibbix*-Aufgabe sah, war ich doch sehr enttäuscht. Daß man beim Verlosen unter mehreren gleichen Ergebnissen kein Glück hat, ist normal; aber daß ich mit meinen 122 Punkten leer ausgehe, wo Sie die Höchstsumme mit 120 Punkten angeben, ist mir unverständlich. Auch die Wortwahl ist nicht abwegiger als die veröffentlichten. Was hab' ich denn bloß verkehrt gemacht?
*Franz-Josef Schmitt, Essen*

Mit einem RIESE(N)WEIB erreicht man stolze 22 *Quibbix*-Punkte, ebenso mit einem BIERSEI(D)EL. Nun kann es aber sein, daß einer mit Frauen und Alkohol nichts im Sinn hat und deshalb diese Wörter nicht zu seinem Wortschatz gehören, so daß er sich nach anderen Wörtern umsehen muß. Also geht er daran, seinen Wortschatz zu erweitern, aber nicht durch Lexikon- oder Zeitungslektüre, sondern ganz einfach durch Neuschöpfungen. Wie wäre es z. B. mit SIELWEIBER für die Freundinnen eines Tippelbruders? Oder mit LEIBWESIRE für die persönlichen Unterwesire eines Großwesirs? Oder mit SEILERWEIB für die Ehefrau eines Seilermeisters? Oder vielleicht mit BIERWIESEL für ein kleines Haustier, das immer am Bierglas nascht? Alle diese Wörter haben etwas gemeinsam: sie klingen nicht einmal schlecht, sie benutzen alle vorgegebenen zehn Buchstaben und bringen somit die ersehnten 26 Punkte, aber leider gibt es sie nicht.

Aber jetzt mal Spaß beiseite: um die Regeln des Kommunikationsspiels *Quibbix* auf das Postspiel *Quibbix* anwenden zu können, ist entweder eine Überarbeitung der Regeln notwendig, oder aber der Schiedsrichter, sprich die Redaktion, muß für einwandfreie Regelauslegung sorgen. Und da jede Auslegung subjektiv und damit angreifbar ist, möchte ich zur Vermeidung von Mißstimmigkeiten bei nachfolgenden *Quibbix*-Postspielen den folgenden Vorschlag unterbreiten: Jeder Lösungsvorschlag ist mit einer Quellenangabe (Duden, Brockhaus o. ä.), bei nicht nachprüfbaren Angaben mit der Quelle selbst (Zeitungsaus-



schnitt o.ä.) zu versehen. Ich glaube, daß nur so der Trend zu unsinnigen Eigenkreationen gebremst werden kann und das Spiel zukünftig nicht von Disharmonie begleitet wird.
*Dr. Horst Wittmann,*
*Krone Spielkreis, Hamburg*

*Wir – die* Quibbix-*Jury – haben uns über die vielen originellen Wortschöpfungen zwar sehr gefreut, aber nach einigem Hin- und Her haben wir bestimmte Wörter eben nicht in die Wertung genommen. Wir sind uns bewußt, daß es bei unserem* Quibbix-*Wettbewerb immer zu gewissen Grenzfällen kommen wird. Aber das macht eben unter anderem den Reiz des Spiels aus, daß man es selbst in der Hand hat, ein schwieriges Wort zu „riskieren", auch auf die Gefahr hin, daß dieses dann nicht akzeptiert wird.*

*Deshalb bitten wir – nehmen Sie es von der sportlichen Seite und ärgern Sie sich nicht über unsere Entscheidungen. Die Preisvergabe allerdings ändern wir: In Zukunft gibt es Preise für die drei höchsten Punktwerte und weitere drei Preise werden unter* allen *Einsendungen verlost.*
*verlost. OK?*
*Die Quibbix-Jury*

## Elektronische Zukunft

*Zu Elektronischen Spielen in Heft 1/82*

Bis jetzt habe ich noch kein elektronisches Spiel entdeckt, das mich länger gefesselt hätte, doch Ihr Alptraum, Hase und Igel als Computerspiel, bei mir ist er schon Wirklichkeit. Für meinen Homecomputer (TI 99/4 extended Basic) habe ich das Programm selbst gestrickt, es macht auch piep-piep (abschaltbar) und spielt etwa wie ein Normalspieler.

Warum habe ich das Programm? Nicht immer bekommt man sechs Spieler zusammen, und fast alle meine Freunde finden die Version für weniger Spieler nicht so gut. Hier springt der Computer in die Bresche und übernimmt bis zu fünf Mitspieler. Der Vorteil: wir sind immer zu sechst. Der Nachteil: man muß alle Züge in den Computer eintippen, damit er weiß, wo die anderen Spielsteine stehen. Technisch uninteressierte Mitspieler empfinden das oft als störend, und man kann nicht mogeln.
*Bernhard Decker,*
*Unterschleißheim*

*Es scheint, die elektronische Zukunft kommt noch schneller, als wir vermutet haben. Es würde uns interessieren, welche Spiele unsere Leser bereits für Home-Computer umgearbeitet haben. Vielleicht läßt sich ein Erfahrungsaustausch o. ä. organisieren.* *RED.*

Ich kann mir vorstellen, daß es in der „Morgendämmerung" der Brettspiele ähnlich dümmliche Versuche gab, wie es sie heute bei der Einführung von Elektronischen Spielen gibt. Auch heute werden immer noch ziemlich blödsinnige Spiele aufgelegt, die aber zum Glück entweder schnell vom Markt verschwinden, oder besser noch gar nicht auf dem Markt erscheinen.

Zur Zeit reizt bei den elektronischen Spielen vor allem der Ruch des Neuen. Wenn der aber einmal weg ist, ist aus der Elektronik erst einmal die Luft raus. Allerdings hoffe ich, daß es noch zu meinen Lebzeiten glücken sollte hochkomplexe, mehrdimensionale Simulationsspiele zu entwerfen, die man entweder am Bildschirm oder am Brett spielen kann und dabei nicht dauernd mit dem Gehirnverstärker (Taschenrechner) beschäftigt ist. Bisher war man nur in der Lage, stark verkürzte Simulationen aufs Brett zu bringen; Quadriga, Monopoly, Business und Sympathie sind hierfür Beispiele. Ein Beispiel für ein solches, von vielen untereinander verwobenen Faktoren bestimmtes Spiel, in dem positive und negative Rückkopplung das Spielgeschehen bestimmen, wurde in der Zeitschrift *Bild der Wissenschaft*, Februar 1975, Seite 48, beschrieben. In dem Artikel: „Wie Menschen eine Welt verbessern wollten und sie dabei zerstörten" wird ein Szenario von einer fiktiven afrikanischen Landschaft beschrieben, wo es Menschengruppen, Tiere, Jagd, Viehzucht und Ackerbau gibt. Es gibt verschiedene Eingriffsmöglichkeiten, die verschiedene Wirkungen auf verschiedene Faktoren haben. Da diese Faktoren sich untereinander beeinflussen, kann das Gegenteil von dem geschehen, was beabsichtigt ist. Wenn man die Raubtiere jagt, weil man deren Fellen das Geld für die Anschaffung von Maschinen besorgt werden soll, können sich die Kleinsäuger vermehren, die die Weideflächen kahlfressen. Mit solchen rechnerunterstützten Spielen wäre eine völlig neue Dimension und Begriffswelt zu erreichen und elektronischen Firlefanz hätten solche Spiele auch nicht nötig.
*H. D. Poth, Darmstadt*

*Wir hoffen mit Ihnen auf solche „Simulationen", und die Entwicklung des Home- und Personal-Computer-Marktes läßt die Realisierung solcher Simulations-Spiele in greifbare Entfernung rücken. Das von Ihnen erwähnte „Beispiel" zeigt auch, daß Simulations-Spiele nicht unbedingt Kriegsspiele sein müssen. Wir glauben, daß das Simulieren von Ereignissen eine ganz bemerkenswerte Spielform ist.*
*RED.*

## Leserwünsche

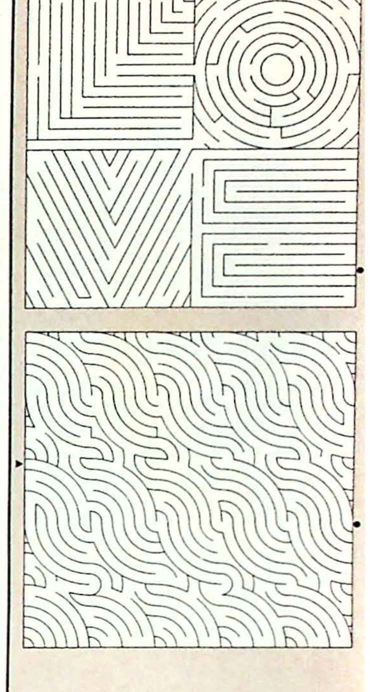
Mir gefällt der Aufbau Ihrer Zeitschrift *SpielBox*. Nur vermisse ich (zumindest für meine Bedürfnisse) eine Spielbesprechung von Spiele-Raritäten oder „antiquierten" Spielen früherer Jahre (z. B. aus den 50er oder 60er-Jahre), von der Sammler oder auch Suchende profitieren könnten.

Jedoch habe ich noch keine Übersicht über bislang erschienene Spiele des deutschsprachigen Raumes seit dem II. Weltkrieg. Existiert solch eine „Enzyklopädie" der Spiele mit Verlags-, Spieldauer-, Spieler- und Preisangabe sowie Sammlerwert? Man könnte doch solch eine Ausgabe initiieren?
*Rüdiger Säckel, Oldenburg*

*Wir planen eine Serie über hervorragende Spiele, die auf dem Markt nicht mehr erhältlich sind, die aber doch zu gut sind, um in der Versenkung zu verschwinden. Die Serie startet, sobald alle Copyright-Fragen geklärt sind. Mehr wollen wir nicht verraten.*

*Eine Art „Lexikon der deutschen Spiele" existiert nach unserer Kenntnis nicht. Wünschenswert wäre eine solche Sammlung schon – über die Realisierung machen wir uns mal ein paar Gedanken. Wer helfen kann – Zuschriften sind erwünscht!* *RED.*

**Autor** des Artikels „Logik, List, Logistik" in der letzten *SpielBox* (2/82) ist L. U. Dikus. *RED.*





## Solaris

Wieder wagt ein kleiner Verlag den Sprung ins kalte Wasser und startet eine neue Zeitschrift: *Solaris*, das Magazin für Science Fiction und Fantasy.

Äußerst fair ist das Angebot an die Leser: Zwei Hefte werden garantiert – und die kann man abonnieren; pro Heft DM 4,–. *Solaris Magazin*, Jürgen Mercker, Eichenweg 24, 7016 Gerlingen.

## Öko-Waage

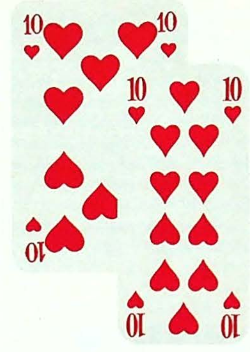
Seit abertausend Jahren übt die Menschheit im Spiel Konfliktbewältigung durch Konfrontation. Bei der *Öko-Waage* dagegen ist Kooperation notwendig. Denn das Spiel verlangt zusätzlich zu dem Ziehen der Kugeln die Erhaltung des Gleichgewichtes eines nach allen Seiten beweglichen Spieltisches. Das empfindliche Gleichgewicht der *Öko-Waage* führt bei zu starker Schräglage des Spielbrettes zum „Kippen". Dabei rollen alle Spielkugeln an den Rand und beenden so das Spiel für alle.

Dieses Gleichgewicht und die Notwendigkeit seiner Erhaltung stehen im Spiel stellvertretend für Gleichgewichte in der Natur, aber auch für ökonomische, soziale und politische Gleichgewichte. Die Spieler werden also neben der Übung in Kooperation für die Beachtung komplexer Gleichgewichte sensibilisiert.

Durch die Größe des Spielbretts nehmen üblicherweise zahlreiche Zuschauer lebhaften Anteil am Spiel. Auch können zwei Gruppen als Parteien spielen. Informationen: 3D-Spiele Gisela Dahmen, Lorbacher Weg 2, 5353 Mechernich/Eifel.

## Großformat

Die Nürnberger Spielkartenfirma Heinrich Schwarz schickt sich mit neuentwickelten Spielkarten endlich an, die wohlbekannte „Krampfhand" aus dem



Spielbetrieb zu verbannen. Diese entsteht, wenn ein Spieler mehr als zehn Karten auf der Hand halten muß, was bei Rommé, Bridge, Canasta und Samba die Regel ist. Der überraschend einfache Trick: die Karten sind nur noch knapp 4,5 cm breit und lassen sich so einfacher halten, auch wenn es sich um 20 und mehr Karten handelt. Hilfreich ist auch, daß die Farbe einer Karte nicht nur – wie üblich – an allen vier Ecken, sondern bei der „King-Size-Card" groß in der Mitte der Ober- und Unterseite abgedruckt ist: beim Canasta-Legen z. B. ein großer Vorteil. Zu beziehen in allen guten Fachgeschäften.

## Buch und Spiel

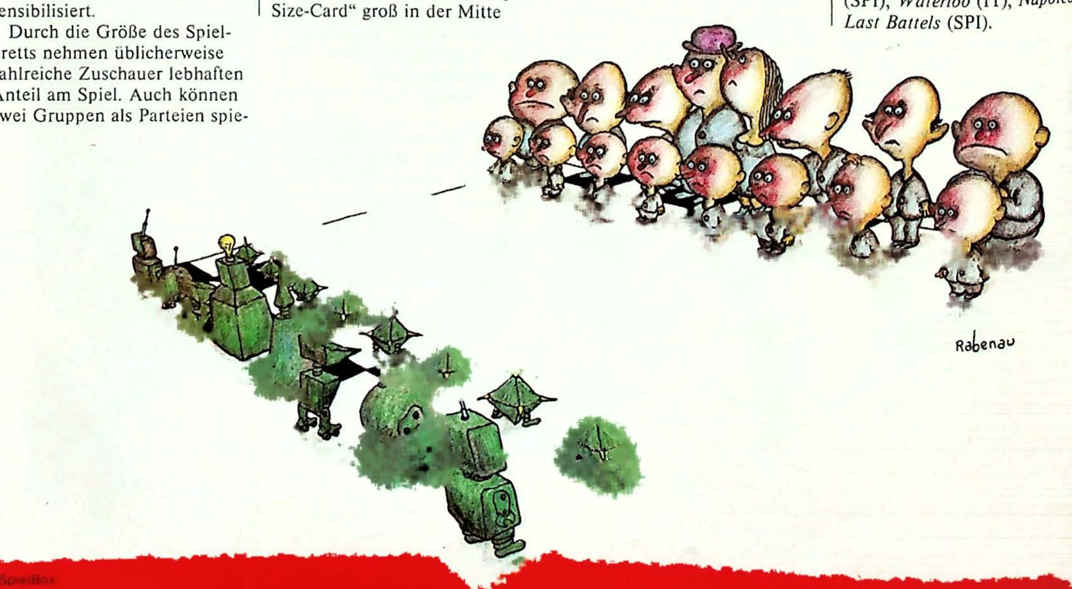
Das Taschenbuch heißt „Die Schlacht" und es ist bei dtv in der Reihe „Geschichte" erschienen. Äußerlich macht es nicht viel her und der Name des Autors, „John Keegan", läßt auch nicht gerade aufhorchen. Der Untertitel kommt dann aber zum Kern der Sache: Azincourt 1415, Waterloo 1815, Somme 1916.

Um diese drei Schlachten geht es im Speziellen und um Schlachten überhaupt geht es im Allgemeinen. John Keegan, ausgebildeter Historiker, lehrt an der Königlichen Militärakademie in Sandhurst Kriegsgeschichte. Nach eigenen Aussagen hat er nie eine Schlacht erlebt und vielleicht ist das die Voraussetzung, um ein derart beeindruckendes und sachliches Buch über „das im Grunde Unbeschreibliche" zu schreiben. Das Buch entstand anhand schriftlicher Quellen, die Bibliographie umfaßt mehr als fünf Seiten. John Keegan reiht die auf ihren Kern reduzierten Fakten aneinander und entwickelt eine kühle und nüchterne Darstellung kriegerischer Auseinandersetzungen.

Er beginnt mit Azincourt, wo auf einem etwa 700 Meter breiten Feld 7000 Engländer mehr als 25 000 Franzosen angreifen. Die Franzosen können ihre gewaltige Übermacht auf dem von Wald umgebenen Feld nicht an den Feind bringen und müssen zusehen, wie ihre Angriffsspitzen niedergemacht werden. Bei Waterloo stehen sich zwei 70 000 Mann starke Heere auf einer Front von 6 km gegenüber. Wie und warum Napoleons Soldaten verloren, beschreibt Keegan auf ca. 100 Seiten.

Der Angriff des britischen Expeditions-Korps im Sommer 1916 auf die deutschen Stellungen an der Somme kostete die Engländer 60 000 Mann Verluste, die deutschen 6000 Mann. Keegan beschreibt die Katastrophe.

Mancher mag sich fragen, warum man überhaupt auf dieses Thema eingehen sollte. John Keegans Buch ist wichtig, da es der Flut an Schundliteratur zu diesem Thema Informationen entgegensetzt. Informationen, die in ihrer kühlen Sachlichkeit viel abschreckender wirken als jeder Friedensappell. Wer John Keegans Buch gelesen hat, dürfte kaum mehr Sehnsucht nach einer „Schlacht" haben. Wer sich aber intensiver mit diesen drei Schlachten befassen will, für den eignen sich die folgenden Simulationsspiele: *Azincourt* (SPI), *Waterloo* (IT), *Napoleons Last Battels* (SPI).



# Länger leben möchten alle. Gestern wie heute.



Urzeit, Lebenserwartung ca. 19 Jahre

600 v. Chr., Lebenserwartung ca. 28 Jahre

100 n. Chr., Lebenserwartung ca. 28 Jahre



1500 n. Chr., Lebenserwartung ca. 30 Jahre



1900 n. Chr., Lebenserwartung ca. 42 Jahre



Heute, Lebenserwartung ca. 72 Jahre

**An alle, die erkannt haben, daß man die Chance, länger zu leben, besser nutzen sollte.**

Zu keiner anderen Zeit war die Chance, wirklich länger zu leben, so groß wie heute. Und noch nie gab es vielfältigere Möglichkeiten, das lange Leben besser zu nutzen und mehr daraus zu machen.

Wer mehr zur finanziellen Sicherheit seiner Zukunft und seines Alters tun will, für den ist es Zeit, mit uns über eine private Lebensversicherung zu sprechen.

**Wir setzen neue Maßstäbe.**

Zum Beispiel: Volksfürsorge Lebensversicherungen haben besonders niedrige Beiträge, aber hohe Überschußbeteiligung. Sie zählen zu den günstigsten Lebensversicherungen. Volksfürsorge heißt preiswert versichert sein. Wir haben wesentlich dazu beigetragen, daß für vermögenswirksame Versicherungen niedrige Beiträge gelten.

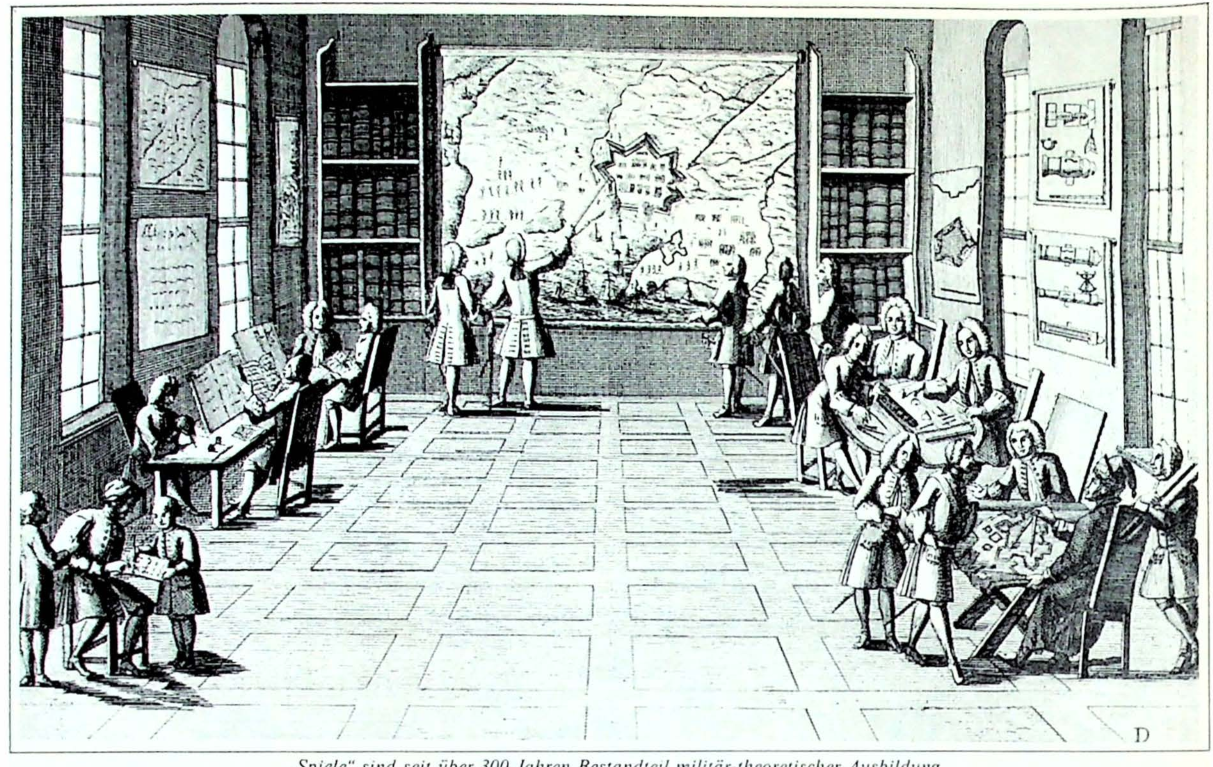
**Es gibt immer ein paar Gründe mehr, mit uns zu sprechen.**

Weil wir stets Verbrauchernähe spürbar machen. Mit vernünftigen Preisen, umfassendem Versicherungsschutz, kundennahem Service und stets neuen Ideen.

Fragen Sie einen unserer 35.000 Mitarbeiter. Er hat für alles eine Lösung: Lebensversicherungen, Sachversicherungen und Rechtsschutzversicherungen, Bausparen.

Keine Sorge-

Volksfürsorge




„Spiele" sind seit über 300 Jahren Bestandteil militär-theoretischer Ausbildung

# DIE STRATEGIE IM SANDKASTEN

Walter Luc Haas über die Geschichte der Konfliktsimulationsspiele

Wer meint, die *Konfliktsimulationen* (Cosims) seien etwas völlig Neuartiges und gar typisch Amerikanisches, der täuscht sich: über *Schach* reichen ihre Wurzeln bis zum indischen *Chaturanga* und dem chinesischen *Hsiang Ch'i*.

Aus Schach sind – vor allem in Europa und da in deutschen Landen – militärische Übungsspiele entwickelt worden, von denen dann die Cosims in direkter Linie abstammen.

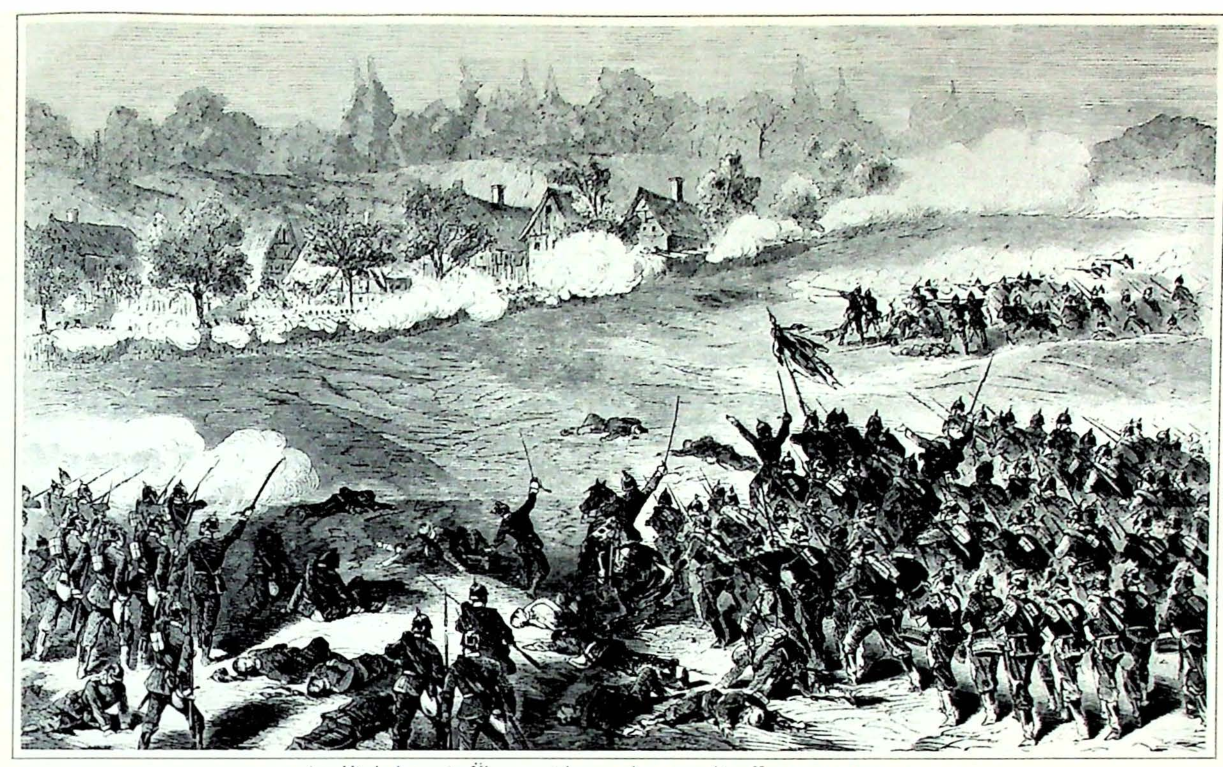
Um es gleich vorwegzunehmen: Es wäre dennoch falsch, die Cosims nun einfach als Kriegsspiele zu bezeichnen. Ihre Themen sind zwar ebenfalls Kämpfe und Schlachten, und auch ihre Mechanik wurde zu einem wesentlichen Teil aus dem soldatischen Kriegsspiel übernommen – in ihrem Wesen, in ihrer Tendenz und ihrem Anspruch unterscheiden sie sich aber so sehr von diesem, daß sie eine eigenständige Gruppe bilden und nicht mit oberflächlich Ähnlichem in den gleichen Topf geworfen werden sollten.

Schon im 16. und 17. Jahrhundert entstanden Karten- und andere Spiele, mit denen militärische Grundbegriffe und einfache Taktiken eingeübt werden sollten. Zu diesen gehört etwa auch das *Königsspiel,* das der Schwabe Christoph Weickmann 1644 in seinem Buch „Das große Schachspiel" veröffentlicht hat. Jede Armee bestand aus 30 Figuren (je 1 König, Marschall, Oberst, Reiterhauptmann, Kanzler, Ratsherr; je 2 Herolde, Kaplane, Reiter, Kuriere, Adjutanten; je 3 Leibschützen, Trabanten und je 8 gewöhnliche Soldaten), die sich in 14 verschiedenen Zugarten bewegten. Das Spiel, das auf mehreckigen Brettern auch zu viert, sechst oder acht sowie mit oder ohne feste Parteienbildung abgewickelt werden konnte, wurde recht populär und leitete die Epoche des Militär-Schachs ein.

Den entscheidenden Schritt in diese Richtung aber machte der Herzoglich-Braunschweigische Hofmathematiker und Pagenerzieher Johann Christoph Ludwig Hellwig mit seinem *Grossen Kriegsspiel* für zwei und mehr Personen. Es wurde 1780 in Leipzig publiziert, bestand aus zwei Bänden über Theorie und Praxis des Spiels sowie einem Konvolut mit Kupfertafeln und war zum Preis von vier (in besserer Ausführung gar fünf) Pistolen recht teuer.

Der Plan für das einfachere Spiel bestand aus 33 x 49 (= 1617) Quadraten, für die umfassendere Variante empfiehlt der Erfinder ein Brett mit 40 x 66 (= 2640) Feldern.

Fünf verschiedene Färbungen stellen Geländearten dar, die das Feuer der Artillerie und die Bewegungen der Truppen beeinflussen oder auch verunmöglichen. Durch Quadratplättchen in den passenden Farben läßt sich das Terrain nach Wunsch verändern. Zwei Arten von Fähnchen bezeichnen unterschiedliche



*Aus Niederlagen in Übungsspielen wurden nur selten Konsequenzen gezogen*

Höhen, andere markieren Festungen und Verpflegungsmagazine, die wie die 120 Brustwehren und 160 Brücken aus Pappstücken bestehen. Bei Spielbeginn sollen die Landschaften in beiden Bretteilen identisch sein.

Jede Armee besteht aus 106 Figuren, die Infanteriebataillone und Kavallerieschwadronen verkörpern, größtenteils einfachen oder kombinierten Schachfiguren ähnlich sehen und sich auch wie diese bewegen und schlagen. Kombinierte Figuren – etwa springende Türme – können nach Wahl in der einen oder anderen Art ziehen.

Dazu kommen noch 18 Artillerie-Batterien, die – je nach Typ – bis zu drei Felder in ihrer Schußrichtung bestreichen können. Die Artillerie, die Brücken und auch ganze Korps dürfen nur mit Hilfe der Transporteurs – dünnen Holzbrettchen – bewegt werden.

Die Truppen werden je nach Wahl gleichartig oder frei aufgestellt, eine Dragonerreserve wird zurückbehalten und kommt erst zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt ins Spiel. In einem Zug ist es möglich, mehrere oder gar alle Figuren 8 (Infanterie) oder 12-16 (Kavallerie) Felder weit zu ziehen; die Artillerie kann wenden, fahren oder schießen; man baut, erobert oder zerstört Brücken, Festungen und Verschanzungen; man erbeutet oder ruiniert Geschütze und Transportmittel... Gebäude werden in Brand geschossen, Forts belagert und nach 50 (!) Zügen vielleicht ausgehungert, Kommunikations- und Nachschublinien müssen offengehalten werden und schließlich wird einer die Fahne in der gegnerischen Hauptfestung erobern, das Bollwerk einen Zug lang halten und so gewinnen. Das Spiel war erstaunlich erfolgreich, verbreitete sich rasch in die umliegenden Länder und wurde auch in mancherlei Weise imitiert und verändert.

So etwa versuchte Georg Vinturinus, ein Militärhistoriker aus Schleswig, in einem *Neuen Kriegsspiel* seine teils guten, teils abstrusen Auffassungen von Strategie und Taktik darzustellen. Es war für den Gebrauch an Militärschulen bestimmt, wurde zwischen 1795 und 1804 mehrmals in revidierter Form neu aufgelegt und stieß auf einige herbe Kritiken, weil sich mitunter auch technische und taktische Absurditäten und andere Probleme ergaben.

Die Hauptteile hatte er von Hellwigs *Kriegsspiel* übernommen, aber die sechzigseitigen Regeln waren wesentlich komplexer und das Spiel auch dadurch mühsamer. Immerhin aber war es Vinturinus, der sich schließlich vom Schachbrett abwandte und das Geschehen auf eine – stark stilisierte – Karte des französisch-belgischen Grenzgebiets übertrug. Auf 3600 Quadratfeldern kamen im Lauf des Spiels bis zu je 1200 Infanterie- und 600 Kavalleriebrigaden sowie 600 Feldgeschütze und 200 Einheiten berittener Artillerie plus einige Belagerungsbatterien zum Einsatz. Dem allen folgte ein namhafter Troß, bei dem die Bäcker eine wichtige Rolle spielten, und es standen auch Markierungen für Erdwälle, Brustwehren, Belagerungsleitern und anderes zur Verfügung.

Das militärische Kalkül, das in solche und ähnliche Spiele eingegangen war, fand nicht allseits Zustimmung – dennoch wurden manche Offiziere jener Zeit auch auf diese Art ausgebildet. Daß sich dann aber Napoleon so gar nicht um die Erfahrungen kümmerte, die man daraus bisher gewonnen hatte, gab zu denken. Immerhin aber soll auch Napoleon seine Feldzüge dadurch vorbereitet haben, daß er Nadeln mit Farbköpfen über Landkarten manövrierte.

Ab 1811 und bis in die Mitte des 19. Jahrhunderts übte die Familie von Reisswitz einen wesentlichen Einfluß auf die Entwicklung des Kriegsspiels aus. Vater von Reisswitz, preußischer Militärberater in Breslau, machte den Schritt vom Schachbrett zum Sandkasten, wo die Landschaft im Maßstab 1:2373 dargestellt wurde. Holzwürfel mit aufgemalten Symbolen der Truppengattungen dienten als Spielfiguren.

Ein aus Gips modelliertes, koloriertes Modell mit Porzellanwürfeln als Soldaten begeisterte König Friedrich Wilhelm III., vor allem aber auch Prinz Wilhelm und schließlich den Zaren Nikolaus. Es wird berichtet, daß sie sich in Potsdam und Moskau mit großer Begeisterung lange, aber so immerhin unblutige Schlachten geliefert hätten.

Sohn von Reisswitz, Gardeleutnant der preußischen Artille-

rie, benutzte dann reale Landkarten im Maßstab 1:8000 und führte einen Spielleiter ein, über den alle Befehle zu gehen hatten. Die Gegner (die teils in hierarchisch strukturierten Gruppen als Teams spielten) erfuhren vom Schiedsrichter nur das, was sie auch in Wirklichkeit im betreffenden Gelände hätten sehen können, verfügten also – anders und realistischer als bisher – nur noch über beschränkte Informationen.

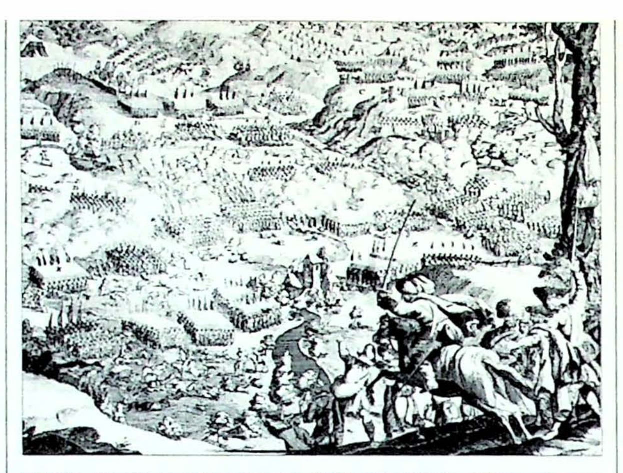
Schließlich brachte von Reisswitz junior auch noch den Würfel ins Spiel: dieser bestimmte nun den Ausgang von Kämpfen, die Höhe der Verluste u. ä., wobei aber der Glücksfaktor beschränkt war, da mittels Tabellen bei jedem Wurf auch die Stärkeverhältnisse, das Gelände und anderes berücksichtigt wurde.

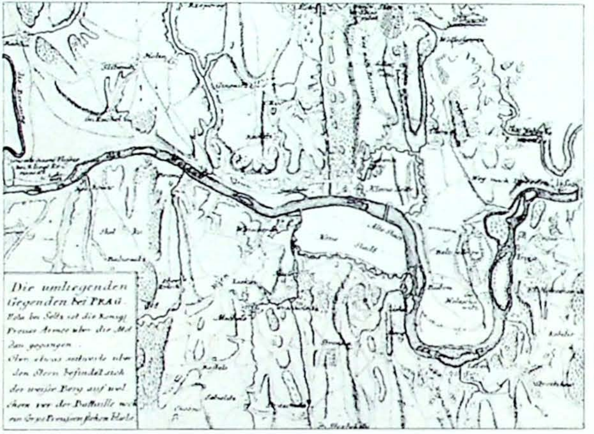
Nach wie vor war Prinz Wilhelm von Preußen begeistert, um 1850 wurden Klubs in Magdeburg und Berlin gegründet, und es erschien auch eine Berliner Kriegsspiel-Zeitschrift, die aber keine weite Verbreitung fand. Die Armee aber verhielt sich reserviert: obwohl sich Graf von Moltke als begeisterter Spieler und Generalstabschef dafür engagierte, wurde trotz eines entsprechenden Erlasses nur wenig im Sandkasten geübt.

Während man nach den Kriegen von 1866 und 1870 einerseits die diversen Kampf- und Bewegungstabellen nach den neuesten Erkenntnissen verbesserte und ergänzte, die Regeln strikter machte und die Rolle des Schiedsrichters einengte, setzte sich andererseits in den Armeen vieler Länder das *Freie Kriegsspiel* immer mehr durch, das der deutsche Instruktionsoffizier Oberst von Verdy du Vernois entwickelt hatte.

Der Spielleiter entscheidet nun vieles oder gar alles auf Grund seiner Erfahrung. Würfel- und Ergebnistafeln werden gar nicht mehr oder nur beschränkt beigezogen. Man spielt auf Generalstabskarten in kleinem Maßstab. Die Gegner befinden sich in getrennten Räumen – und es geht etwa so zu wie in einem Manöver, nur daß dabei keine Soldaten im Gelände herumstapfen.

Seit dem Ende des 19. Jahrhunderts und bis heute benützen die meisten Armeen solche „Sandkastenspiele" (wie man sie oft noch immer nennt, auch wenn sie nur noch selten in Modellandschaften abgewickelt






*Erst in den letzten hundert Jahren sind kommerzielle Kriegs-Spiele erschienen – oft im Vorfeld eines Krieges. Folgerichtig dienten sie auch meistens der Hetze gegen den „Feind".*

werden) – natürlich wurden die Regeln und Mechanismen wissenschaftlich analysiert und verbessert – und es werden heute natürlich auch Computer beigezogen.

Alle diese Übungsspiele sind allerdings nur so gut wie die Annahmen und Bedingungen, von denen man ausgeht – und wie sehr man den Resultaten glaubt, dann von gewissen Plänen absieht oder sie wenigstens ändert.

So ist bekannt, daß die Japaner ihren Pazifikkrieg in einem Spiel einübten, indem die Schiedsrichter die Resultate zugunsten der eigenen Streitkräfte schönen mußten, um das gewünschte Resultat zu erreichen.

Ebenso ignoriert wurde eine aus einem Kriegsspiel gewonnene Erkenntnis Generaloberst von Becks, daß etwa eine schnelle Eroberung der Tschechoslowakei zwar möglich, angesichts der daraus entstehenden Folgen aber ein Pyrrhussieg und eine Katastrophe für Deutschland und ganz Europa wäre.

Bekannt ist aber auch, daß solche Spiele es der US-Navy ermöglichten, fast jede Eventualität des Pazifikkrieges vorauszusehen und einzuüben, und daß die deutsche Eroberung Frankreichs sowie der „Fall Barbarossa" im Spiel erprobt wurden.

Diese Kriegsspiele wurden – vielleicht mit Ausnahme der ältesten – von Zivilisten kaum und von Militärs wohl meist nur im Dienst gespielt.

In den letzten hundert Jahren sind nun eine ganze Anzahl kommerzieller Brettspiele erschienen, die kriegerische Auseinandersetzungen zum Thema hatten. Sie kamen im Vorfeld oder während eines Krieges heraus und dienten oft auch der Hetze gegen den Feind oder der Glorifizierung der eigenen, manchmal nur vermeintlichen Überlegenheit und sollten zur psychologischen Einstimmung der Bevölkerung auf das grausige Geschehen führen.

Daneben gab und gibt es aber auch andere – wie etwa *Stratego, Feudal, Conquest, Flottenmanöver, Risiko,* um nur ein paar besonders bekannte Beispiele zu nennen – die den Krieg etwas konkreter darstellen als andere – wie etwa *Go, Dame* oder *Fanorona.* Sie schaffen weder ein Feindbild noch verherrlichen sie den Krieg, sondern stehen lediglich in jener uralten Tradition, nach der es im Spiel eben immer um Kampf und Sieg geht.

Alle diese Spiele haben mit den militärischen Kriegsspielen meist nur gerade das Thema gemein – in seltenen Fällen haben sie einige wenige Elemente übernommen. Im Grunde aber sind sie mehr oder weniger anspruchsvolle Strategie- und Taktik- oder auch nur Würfelspiele.

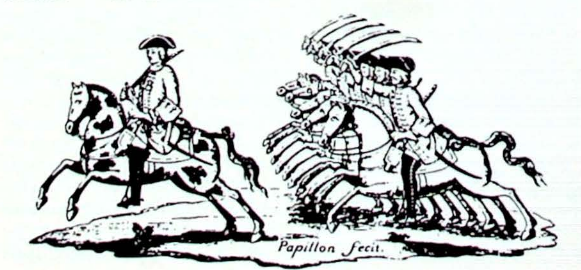
Die drei Spielegruppen aber, von denen in späteren Folgen die Rede sein wird, leiten sich alle in manchen Details von den militärischen Kriegsspielen ab, und haben sich auch gegenseitig in verschiedener Weise beeinflußt.

**Literaturangaben:**

Andrew Wilson: *War Gaming,* Pelican 1970.

John P. Young: *A Survey of Historical Developments in War Games,* Operations Research Office, Staff Paper, John Hopkins University, 1959.

S. F. Günther Wahl: *Der Geist und die Geschichte des Schach-Spiels,* Curtsche Buchhandlung 1798.



# *Putzen Sie Ihren Sohn mal im Fußball.*

2 12:52 0

*Sportlicher:*

Gehen Sie zu einem Rundfunk-Fachhändler und lassen Sie sich Intellivision zeigen. Spielen Sie eine Runde. Sie werden überrascht und überzeugt sein. Und weil es Intellivision noch nicht in jedem Fachgeschäft gibt, ist Intellivision auch sportlicher. Denn Sie müssen unter Umständen eine ganze Weile laufen. Aber es lohnt sich. Für Sie. Und für Ihre Figur.

*Neu:*

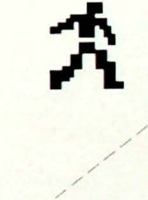
Intellivision ist neu in Deutschland. Intellivision kommt von Intelligent Television, und das heißt intelligentes Fernsehen. Das sieht man unseren Spielen an. Und das merkt man, wenn man mit ihnen spielt.

*Realistischer:*

Bei Intellivision gibt es Abstoß, Einwurf, Eckball, weiche Pässe, harte Schüsse und einen Schiedsrichter der pfeift. Das gibt es nur bei Intellivision.

*Abwechslungsreicher:*

Bei Intellivision können Sie Ihre Spieler in sämtliche Richtungen und Positionen schicken. Das gibt Ihrem Spiel mehr Dynamik, Abwechslung und Präzision.





*Ausbaufähiger:*

Das Steuergerät von Intellivision kann man nicht nur zum Spielen benutzen. Es ist der Grundbaustein für ein ganzes System. Zum Beispiel kann man es in Zukunft zum Familiencomputer ausbauen.

*Lebendiger:*

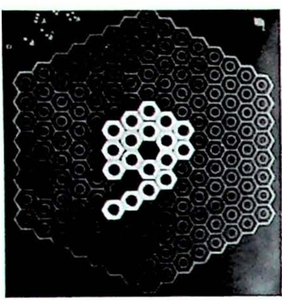
Die Kicker von Intellivision haben Hand und Fuß. Sie sind darum lebensechter. Sie bewegen sich natürlicher und dribbeln wie im Stadion.

MATTEL ELECTRONICS®

**INTELLIVISION®**

Intelligent Television

*Mehr Spaß durch bessere Technologie.*



*Damit fing alles an: „Wabanti", von Reinhold Wittig für den Kunstverein Göttingen entwickelt.*

Neben den großen Herstellern mit zumeist internationaler Verflechtung, die den Spielmarkt fast total beherrschen, hat sich in den letzten Jahren eine bemerkenswerte Einzelinitiative einen Namen gemacht, die aus der Szene nicht mehr weggedacht werden kann: die Edition Perlhuhn in Göttingen. SpielBox stellt das „Freitagsunternehmen" vor.

# Legebatterie für gute Spiele

Von L. U. Dikus

Wer als Spielefan an einem Freitagnachmittag auf der Autobahn zwischen Kassel und Hannover unterwegs ist, sollte sich zwei Stunden Zeit für einen Abstecher nach Göttingen nehmen. Dort kann man in der Zeit von 17–19 Uhr im Goldgraben 22 Einlaß bei der *Edition Perlhuhn* finden und in fast familiärer Atmosphäre das zu Spiel und Erwerb angebotene Programm kennenlernen.

Spielwert und künstlerischer Ausdruck der Perlhuhn-Spiele und -Spielobjekte machen augenfällig, daß Spiel und Kunst keinesfalls einander ausschließende Gegensätze bilden müssen.

Getragen wird die *Edition Perlhuhn* von Reinhold Wittig, seines Zeichen Geologe an der Universität Göttingen und – das ist bezeichnend – mit einem Lehrauftrag über Kunstpädagogik ausgestattet. Als Helferin in Produktion und Versand steht ihm Karin Mieth zur Seite, die stets bereit ist, neue Spielideen auszutesten.

Bis vor kurzem konnte noch Peter Pallat, mit 80 Jahren Nestor unter den Spiele-Erfindern, als dritte tragende Säule der *Edition Perlhuhn* genannt werden. Seit einem halben Jahrhundert als Spiele-Autor kreativ, zeichnete er in erster Linie für die Bauspiele verantwortlich.

Neben seiner *Perlenpyramide*, dem *Göttinger Turmspiel* und *Spirakel* wäre vor allem das in seiner Art einmalige *Dschungel* zu nennen, dem Matthias Wittig, der älteste Sohn von Reinhold Wittig, die liebevolle und detailfreudige Gestaltung des Spielplans geliefert hat. Außerdem noch *Scalino*, ein inzwischen vom Bütehorn-Verlag übernommenes Treppenbau-Spiel.

Vor kurzem nun haben sich Wittig und Pallat aufgrund persönlicher Unstimmigkeiten getrennt. Obschon das Fehlen der Pallatschen Beiträge einen Verlust für das Gesamtprogramm bedeutet, wird der Fortbestand der *Edition Perlhuhn* dadurch doch nicht in Frage gestellt. Gerade in den letzten beiden Jahren hat Reinhold Wittig eine äußerst produktive Phase erlebt. Außerdem hat er die *Edition Perlhuhn* für Gastautoren geöffnet, denen er Gelegenheit geben will, originelle Spielideen umzusetzen und in begrenzten Erstauflagen auf den Markt zu bringen.

Angefangen hatte es im Jahre 1974 mit einer Auftragsarbeit für den Kunstverein Göttingen. In einer einzigen Nacht entwickelte Reinhold Wittig ein Spiel, das man dank seiner inneren Rationalität und Ausgewogenheit für das Produkt monatelanger Denk- und Experimentierarbeit halten könnte: *Wabanti*.

Gespielt wird mit 18 Metallmuttern, die anfangs um den Mittelpunkt des mit einem Wabenmuster bedruckten Spielplans angeordnet sind. Fünf Würfel bestimmen, wie weit man mit jeweils fünf Muttern in eine gewünschte Richtung ziehen oder springen darf.

Die Aufgabe der 2, 3, 4 oder 6 Spieler besteht darin, mit mindestens einer Mutter die jeweils eigene Spielfeldseite zu erreichen. Dabei müssen sämtliche Muttern stets mit mindestens einer Seite Kontakt zueinander behalten. Kein leichtes Unterfangen, dessen erfolgreicher Abschluß zumeist dadurch vereitelt wird, daß einem die lieben Mitspieler die Muttern für ihre eigenen Zwecke wieder demontieren.

*Wabanti* gibt es auch in einer Version für Blinde mit einer entsprechend bearbeiteten Alu-Platte, die auf der Ausstellung „Mit den Händen sehen" im Marburger Schloß großen Anklang gefunden hat. Auf einigen Schulhöfen sind sogar schon riesige Freiluft-*Wabantis* in den Boden gearbeitet, ein Beispiel für kreative Pausengestaltung, das auch anderswo Schule machen und Schulen schöner machen sollte.

Von mehreren Afrikareisen zurück und voller Inspirationen, konnte Reinhold Wittig das Programm 1976/77 um die Spiele *Circulus, Hakahana, Hexenskat, Gerädert* und *Schnelle Schnecke* erweitern.



*Circulus* wird auf einem großen sehr plastisch gestalteten Spielplan ausgetragen. 2 bis 4 Teilnehmer bewegen ihre Spielsteine in Schlangen vorwärts mit dem Ziel, verschiedenwertige Kreisfelder zu umzingeln und dadurch in Besitz zu nehmen. Die Bewegung der anfänglich 12 Steine jedes Spielers erfolgt in der Weise, daß entsprechend der gewürfelten Augenzahl die jeweils letzten Steine an den Kopf der Schlange gesetzt werden, was einen hübschen optischen Effekt ergibt.

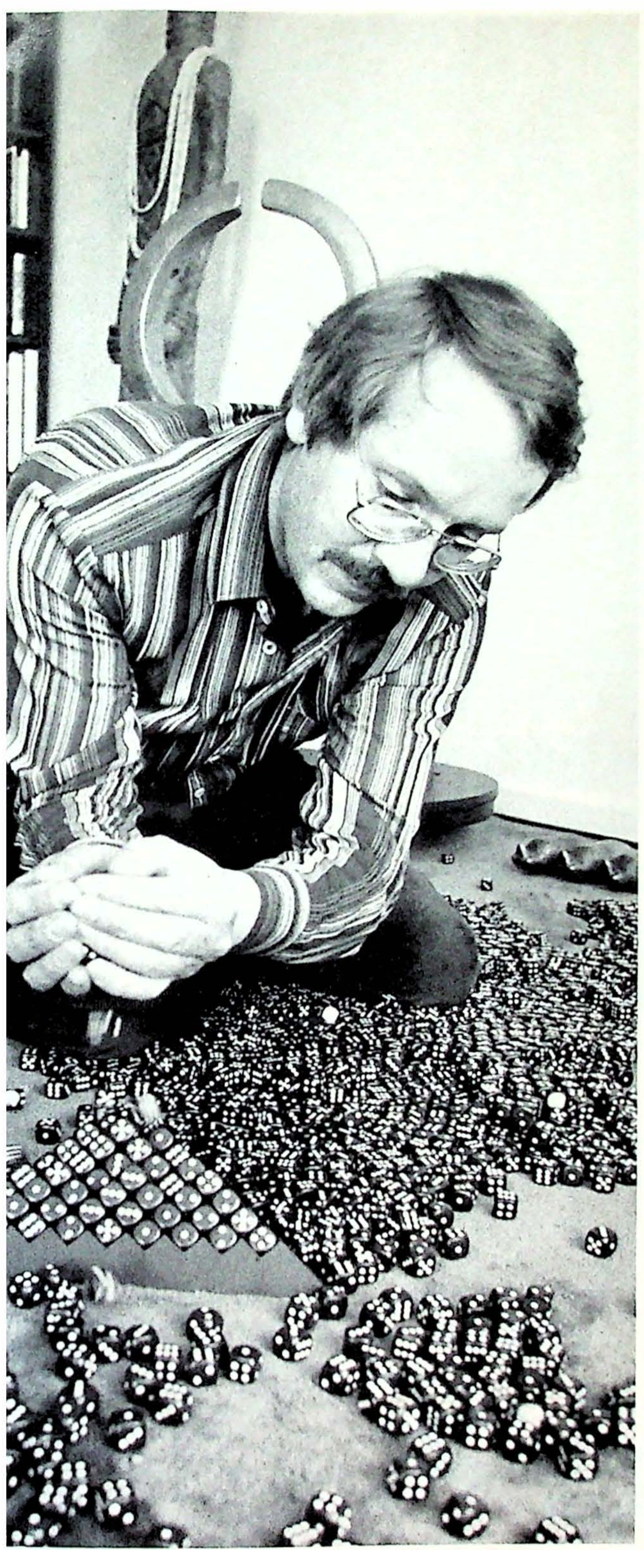
Besonders arbeitsintensiv ist die Herstellung des Rechenspiels *Hakahana*. Die beiden Spieler bzw. Spielgruppen erhalten je 3 zwölfflächige „Würfel" (Dodekaeder) aus massivem Aluminium mit den Ziffern 0 bis 9. Nach dem Würfeln müssen sie versuchen, möglichst schnell mit beiden Zifferngruppen dieselbe Zahl zu errechnen – Hirnjogging für passionierte Kopfrechner.

In einer ganz anderen Ecke der Spielelandschaft ist *Hexenskat* angesiedelt. Hinter dem etwas irreführenden Namen verbirgt sich ein pfiffiges Anlegespiel für mehrere Teilnehmer. Die Spielkarten haben die Form von drei zusammengesetzten Sechsecken und sind verschiedenfarbig mit Hexensymbolen bedruckt. Durch geschicktes Anlegen der passenden Farben und Symbole gilt es Pluspunkte zu sammeln und den Gegenspielern Minuspunkte anzuhängen.

Legeteile gleicher Form werden auch für das Puzzle *Gerädert* verwendet. Die Aufgabe, 36 mit Zahlrädern verschiedenster Ausführung bedruckte Teile passend aneinander zu legen, hat manchen gerädert resignieren lassen.

Beim Knobelspiel *Schnelle Schnecke* ist psychologisches Einfühlungsvermögen gefragt. Die beiden Spieler müssen sich auf einem Schneckengehäuse von außen nach innen vorwärts knobeln und dabei vor- und zurückweisende Pfeile in ihre Überlegungen einbeziehen.

Von Gastautoren stammen die Spiele *Walzermühle, Transfer* und *Wunderwatschler*. *Walzermühle* von Jochen Baurmeister bereichert das alte Positionsspiel *Tic Tac Toc* dadurch, daß die drei Spielsteine der beiden Spieler von 1 bis 3 durchnumeriert sind und dementsprechend immer nur in dieser Reihenfolge gezogen werden dürfen. Während bei *Tic Tac Toc* kein Spieler bei aufmerksamer Spielweise mit


*Perlhuhn-Chef Wittig und sein prämiertes „Spiel"*

seinen Steinen je eine Dreierreihe zu bilden schafft, soll es bei *Walzermühle* einen, allerdings nur schwer herauszufindenden Gewinnrhythmus von fünf Zügen geben.

Massive rote und schwarze Holzzylinder mit einer Mulde auf der Oberseite bilden die Spielsteine für *Transfer* von Dieter Hartmann. Es geht darum, als erster mit sämtlichen Steinen die gegnerische Grundlinie zu erreichen, wobei als Handicap nur jeweils einer der beiden Steine gezogen werden darf, deren Mulde gerade mit einer Kugel bestückt ist.

Über das von Dirk Hanneforth beigesteuerte Wettlaufspiel *Wunderwatschler* findet sich in dieser Ausgabe eine ausführliche Spielbesprechung. Hanneforth, der als Lehrer an einer Bielefelder Schule zusammen mit Schülern eine Spielezeitschrift herausgibt, ist bereits durch sein *No-Spiel* (Heidmük-Verlag) und das in der Reihe „Wer hilft – gewinnt" vom Herder Verlag herausgebrachte Kinderspiel *Abenteuerinsel* als Spiele-Autor hervorgetreten.

Inspiriert von den Pallatschen Pyramiden hat Reinhold Wittig ein Spiel entwickelt, das den ebenso schlichten wie bei genauerer Betrachtung anspruchsvollen Namen *Spiel* trägt.

Als Spielfläche dient eine dreieckige Alu-Platte, deren Oberfläche Vertiefungen ähnlich einem Waffeleisen aufweist. 300 Würfel in drei verschiedenen Farben stehen zur Verfügung, um in diese Vertiefungen gelegt und übereinander getürmt zu werden. Das Ergebnis ist eine Würfel-Pyramide mit drei glatten Außenseiten, deren Anblick allein schon fasziniert. Nicht von ungefähr ist *Spiel* 1980 mit dem Kritikerpreis „Das schöne Spiel" bedacht worden.

Die *Spiel*-Möglichkeiten sind schier unbegrenzt. Ursprünglich ohne Regeln angeboten mit der Aufforderung, selbst welche zu erfinden, liegen inzwischen fast 50 Regeln vor mit so vielversprechenden Namen wie Funny Funnels, Wanderdüne, Rasanto und Käpten Flints Gerippetrick.

Offenbar beflügelt durch die öffentliche Anerkennung hat Reinhold Wittig seitdem sieben neue Spiele vorgelegt. Höchsten Unterhaltungswert erreichen davon *Ombagi* und *Baubylon*. *Ombagi* läßt sich als eine dreidimensionale Halmavariante umschreiben. Sie wurde in Heft 1/1982 der *SpielBox* vorgestellt.

Auch *Baubylon* gewinnt einem an sich bekannten Spiel durch Einbeziehung der dritten Dimension zusätzliche Reize ab. Wie beim Ravensburger *Malefiz* findet unter den Teilnehmern ein Wettlauf auf sich verschiedentlich kreuzenden und am Ziel zusammenlaufenden Fährten statt, bei dem gegnerischen Spielfiguren das Vorankommen durch Hindernissteine erschwert werden kann.

Das Gelände ist jedoch nicht eben, sondern besteht aus einem zu Spielbeginn aus 48 Bauklötzen nach eigenem Belieben errichteten Bauwerk, welches die Spielfiguren erklimmen müssen. Da sich die Figuren außerdem noch selbst blockieren können, indem sie sich aufs Haupt steigen, entwickelt jede Partie *Baubylon* eine sich bis zuletzt immer mehr steigernde Dramatik.

Zum *Ombagi*-Umfeld gehören schließlich auch die *Ombagassische Würfelmagie*, eine Sammlung topologischer Würfelsetzspiele, und *Das schlimme ombagassische Schlingpflanzenspiel*, ein raffiniertes Puzzle, auf dessen 50 rhombischen Spielkarten sich Matthias Wittig in wochenlanger Filigranarbeit graphisch austoben durfte.

Noch ein Wort zur Verarbeitung. Die Spielpläne sind aus Skai und im Siebdruck bei Hand so hervorragend bedruckt, daß sie eine unbegrenzte Abnutzungsgarantie zulassen. Eine stabile Verpackung in Röhren oder dicken Pappkartons sorgt dafür, daß beim Versand mit der Post nichts beschädigt wird.

*Perlhuhn*-Spiele gibt es nur im Versand zu beziehen, ab 100 DM im Inland portofrei. Der Verzicht, im Einzelhandel präsent zu sein, ermöglicht es den Perlhühnern, die alle Spiele selbst herstellen, ein Preisniveau zu halten, das weit unter dem vergleichbarer Produkte der Spiele-Industrie liegt. Über die Einzelpreise informiert ein plakatartiges Prospektblatt, das unter der folgenden Anschrift kostenlos angefordert werden kann: *Edition Perlhuhn, Am Goldgraben 22, 3400 Göttingen.*

Für Spielesammler gibt der abschließende Hinweis auf die numerierten und signierten Vorzugsausgaben mit Sonderausstattung in Auflagen bis zu 200 Stück einen weiteren Anreiz. Es besteht sogar die Möglichkeit, bestimmte Nummern zu abonnieren!

# SPIELWIESE

Wir haben in der letzten *SpielBox* unsere Neuheitenschau von der Nürnberger Spielwarenmesse bei den Produkten der Firma Parker unterbrochen und fahren dort fort: Ihr Sorry erinnert an „Mensch ärgere Dich nicht", spielt sich aber – mit etwa dem gleichen Amüsement – doch etwas anders.

Statt zu würfeln, zieht man jeweils Anweisungskarten, von denen es acht verschiedene Typen gibt. Sie bestimmen, ob und wie viele Felder man vor oder zurück setzt, ermöglichen aber auch, eine eigene Figur mit einer gegnerischen den Platz tauschen zu lassen oder diese gar auf den Startkreis zurückzuschicken.

Größere Teile des Plans zeigen Rutschbahnen: gelangt man auf das erste Feld einer solchen Rutsche, dann saust man gleich ein hübsches Stück weiter und jagt dabei alle anderen (inklusive die eigenen) Figuren, die sich dort tummeln, nach Hause zurück.

Ein simples, fast nur vom Glück abhängiges Ärgerspiel also, das aber in passender Runde doch Stimmung bringen kann. Ärgern muß man sich allerdings auch über die recht mäßig geschriebenen, sprachlich unbeholfenen und nicht ganz vollständigen Regeln.

Mit Option beteiligt sich auch Parker an dem „Jahr des Buchstabenspiels", das offenbar ausgerufen wurde. Wie nicht ganz unüblich, soll man auch hier bereits gelegte Wörter fortsetzen oder mit neuen Bildungen kreuzen, wobei es auch erlaubt ist, einem bereits vorhandenen Wort entlang zu legen, wenn sich dann an allen Berührungspunkten Sinn ergibt.

Die sieben Steine (also vierzehn Buchstaben), die man jeweils zur Verfügung hat, ermöglichen viel Planung: Man kann auf Wörter mit hohen Punktwerten spekulieren und die benötigten Lettern fast mühelos hamstern. Andererseits ist es nicht leicht, die Übersicht zu behalten, besonders da gemischtfarbige Wortteile sich auf den Bänkchen nicht passend zusammenstellen lassen, wenn man gleichzeitig doch auch die vielleicht nicht benötigten Buchstaben sehen will. Nach einiger Übung und mit Konzentration wird man aber auch das meistern. Umlaute fehlen, und die Punktwerte der Lettern erscheinen nach den bisherigen Wortspielkriterien recht willkürlich – wie sich das auswirkt, muß sich erst in der Praxis erweisen.

Wer etwa meint, zu Würfel, Pyramide, Kugel und Faß sei den guten Leutchen schon alles eingefallen, der täuscht sich schwer. Pet-Toys – beispielsweise – bietet Diogenes an: eine Tonne mit drei drehbaren Ringen, die in zehn Farben unterteilt sind. Die Hälften des Fasses lassen sich nun in der Senkrechten verschieben, so daß sich dann die halbierten Ringe in neuen Positionen zusammenfinden. Und – natürlich – es darf gedreht werden ... Das Dingen soll 265 Quintillionen Möglichkeiten enthalten – was immer das bedeutet. Für mich gibt es da zur Zeit jedenfalls nur eine: ich stelle es neben all die anderen Drehpuzzles und hoffe, daß es sich dort gut amüsiert.

Mit Fly-Over bringt Piatnik ein neuartiges Steckspiel, das auch Varianten ermöglicht, die an die bekannten Solitaires erinnern. Das Spielfeld ist ein Dreieck mit 55 Löchern; diese sind durch Linien miteinander verbunden, die parallel zu allen Dreieckseiten verlaufen. An den Enden jeder Linie stehen Punktzahlen – eine höhere auf der einen, eine niedrigere auf der gegenüberliegenden Seite. Ins leere Brett steckt man abwechslungsweise gleichfarbige Stifte – und wer mit einem Stift das letzte Loch einer Linie besetzt, darf sich den dort angegebenen Punktwert gutschreiben.

Zwei nette, kleine Mitbringspiele finden wir bei den Ravensburgern: Clou ist eine Variante des uralten „TicTacToc", aufgemotzt durch ein paar hübsche Schikanen. Acht schwarze Plättchen werden so in ein vertieftes 3x3-Feld gelegt, daß der mittlere Platz leer bleibt und sich die Teile also wie beim „15er-Spiel" verschieben lassen. Jeder der beiden Spieler besitzt drei Scheiben seiner Farbe, die er in eine Reihe bringen soll. In seinem Zug muß er sich für eine von drei möglichen Aktionen entscheiden: er legt eine seiner Scheiben auf ein schwarzes Schiebeplättchen – oder er versetzt einen seiner bereits gelegten Steine – oder er verschiebt eines der Plättchen, das besetzt oder leer sein darf. Je nach Begabung kann das zu ganz schnellen Partien führen, sonst aber ...

Beim andern Mitbringsel, Macao, steckt der Bankhalter unbeobachtet Würfel in die Fächer einer Schleudermaschine und klappt sie dann zu. Der Spieler, der an der Reihe ist, tippt auf einer der Klappen – und wenn das zugehörige Fach leer ist, hat er bereits verloren. Sonst aber wird mindestens ein Würfel herausspringen und ihm Punkte einbringen. Er darf so lange weitermachen, wie er will und soll dabei möglichst nahe an (aber keinesfalls über) zwölf Punkte kommen. Glaubt er genug zu haben, versucht der Bankhalter mit den übriggebliebenen Würfeln das Ergebnis des Spielers zu übertrumpfen, darf dabei aber ebenfalls die 12 nicht überschreiten.

In einer Variante des Spiels geht es um höhere Summen, wobei die gewürfelten Augen mit der Zahl multipliziert werden, die auf dem Deckel des betreffenden Fachs aufgedruckt ist.

Babuschka enttäuscht einen, sobald man die Schachtel öffnet: statt der prächtigen Püppchen, die man erwartet hat, starren einen lieblos bemalte, schmucklose Kunststoffiguren an. Wie die richtigen Babuschkas werden auch hier die Babas übereinandergesteckt, so daß die größte und unförmigste zwei kleinere unter ihren Röcken verbirgt.

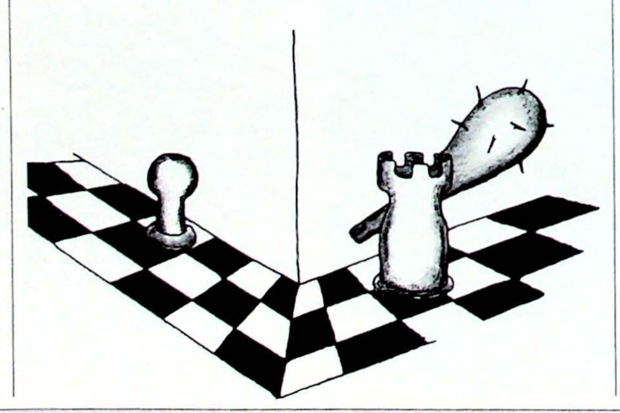
Jeder versucht nun mit seinen zwei Puppensets den gegenüberliegenden Feldrand zu erreichen und sie dort wieder in der richtigen aufeinanderzustokken.

In jedem Zug darf man eine seiner Figuren entweder ein Feld weiter bewegen oder mit ihr über andere hinweghüpfen. Landet man auf einem Feld mit einer kleineren Baba, stülpt man seine Figur über sie und blockiert sie dadurch so lange, bis man wieder wegzieht.

Bald bildet sich auf dem Brett ein chaotisches Gewirr durcheinanderhastender Großmütter – und es ist nicht gerade leicht, sich zu erinnern, was sich unter welchem Rock verbirgt, wer also wo wen blockiert. Schnappt man sich gleich zu Beginn eine der kleinsten Figuren des Gegners und hält sie bis ins Endspiel fest, entscheidet sich alles in einem letzten Wettlauf, für den man sich allerdings mehr oder weniger gut vorbereiten kann.

Amüsant, mitunter hektisch und gar nicht so einfach ist der 10 Sec. Quiz. Drei Sets mit Fragen unterschiedlicher Art stehen zur Verfügung – nur in einem von ihnen wird spezielleres Wissen gefordert –, bei den andern wird etwa „etwas aus Metall" gesucht, oder man muß sagen, was man bei der Feuerwehr sieht.

Zuerst wird die Frage vorgelesen, dann fallen drei Buchstabenwürfel, und gleichzeitig beginnt eine Kugel eine Kunststoffspirale hinabzurollen. Sie benötigt ziemlich genau 10 Sekunden, bis sie am Ziel ist – und in dieser kurzen Zeitspanne soll man nun

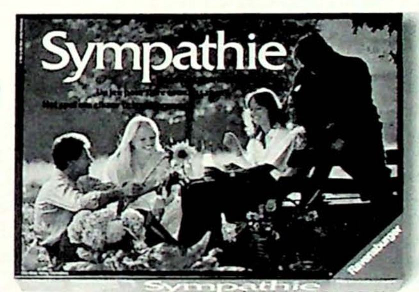




Da trifft man sich so oft und redet über dies und das. Und merkt dann, daß man noch wenig voneinander weiß. Da fährt man nun schon jahrelang zusammen zum Skilauf in die Berge.

Und dabei zieht es den anderen mehr ans Meer.

Oder einer, der immer Fußball spielt, träumt davon, mal ein Bild zu malen. Da ist man gespannt, wie andere ihre Sympathien verteilen. Und wie man dabei selbst so eingeschätzt wird.




Ein Spiel, um sich (noch besser) kennenzulernen. Denn durch zufällige Bildauswahl aus 6 Lebensbereichen und verblüffende Fragestellung ergeben sich viele Möglichkeiten der Unterhaltung. Für 3–6 Spieler.

„Sympathie". Ein Erwachsenenspiel von Ravensburger®.

## Hans Traxler
# Fair Play

IHR ZUG

6 VOR

So – die Chaussee-straße gehört mir

eine Antwort finden, die alle oder eben möglichst viele der drei Würfellettern enthält – was sich leichter anhört, als es ist. Oder wären Sie etwa für ein Werkzeug und bei B-R-D auf Drillbohrer gekommen?

Im Herbst wird Ravensburg nach Galaxis als zweites Elektronikspiel Fantom herausbringen. Einige kurze Testversuche waren recht vielversprechend, aber warten wir ab, bis es auf den Markt kommt.

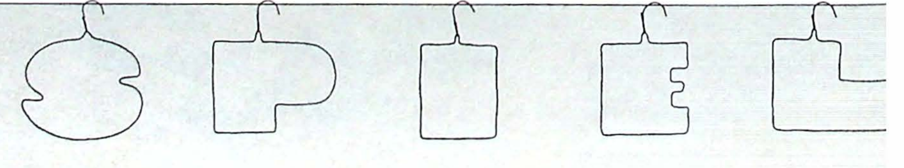
Auch Schmidt-Spiele ist nun auf den Dreh gekommen: In ihre Zauberkugel sind enge Rillen eingelassen, in denen sich – ordentlich nach Farben sortiert – eine ganze Menge Kunststoffperlen aneinanderreihen. Die beiden Kugelhälften lassen sich drehen – der Verlauf der Rillen verändert sich – und bald steht man dann vor dem Problem, die Perlen wieder in eine passende Folge zu bekommen. Vorausgesetzt natürlich, daß einen dieses Problem überhaupt noch interessiert . . .

So wie man Acquire zu Hotel-König umgetauft hat, ist nun auch das Wirtschaftskartenspiel Venture zu Wirtschaftswunder geworden. Da beides ausgezeichnete Spiele sind, hat man sie sonst unverändert gelassen, hätte aber vielleicht doch gut daran getan, die Regeln neu und übersichtlicher zu gestalten.

Beim Elektronischen Othello haben sich ein paar Probleme ergeben, so daß es frühestens Ende des Jahres erscheinen wird. Omar IV aber, das elektronische Backgammon, liegt vor: Koffer, Spielfeld, Steine, Würfel und Würfelbecher sind prächtig – den Computerteil aber sollte man recht schnell wieder vergessen – und nicht nur, weil man ohne Adapter nur zu jeweils kurzem und so bald teurem Spielvergnügen kommt. Zwar schlägt er Verdoppelungen vor, antwortet auf entsprechende Eingaben des Spielers, macht korrekte Züge und würfelt für beide. Dabei aber mogelt er ganz übel und erst noch so ungeschickt, daß man ihn leicht ertappt. Die Würfelergebnisse des Spielers nennt er jeweils ohne Zögern – bevor er aber die seinigen verrät, „denkt“ er. Während er so vor sich hingrübelt, huscht eine Auswahl von zwei, drei Zahlen übers Anzeigenfeld, von denen er sich dann ganz offenbar die günstigste Kombination grapscht. So kommt Omar fast immer zu gut abgesicherten Stellungen, läßt höchst selten einen Blot stehen, legt phantastische Sperren an und bringt seine Steine blitzschnell ins Ziel – kein Wunder bei all dem Würfelglück, das er sich erklügelt.

Andererseits kann man den Schummler nach Belieben ebenfalls ganz schön übers Ohr hauen: Er merkt es nicht, wenn man Steine auf der Bar stehen läßt und mit andern zieht – er reklamiert nicht, wenn man ins Aus würfelt, bevor alle andern Steine im innern Feld stehen – und es kümmert ihn nicht einmal, wenn man das gleiche Würfelresultat im gleichen Zug beliebig oft benutzt und so sein unverschämtes Betragen etwas ausgleicht.

Listig läßt er dann am Spielende ganz kurz eine Zahl aufblinken, die die Spielstärke seines Gegners bezeichnen soll: was sie aber wirklich bedeutet und wie sie zustande kommt, wird nirgends erklärt.



Es wäre schön, ständig einen fairen und guten Backgammon-Gegner zur Hand zu haben – mit diesem blauäugigen Omar ben Mogler ibn Schummler macht's aber wirklich wenig Spaß. Schade.

Auch bei Spears Fang mich ... wenn Du kannst wird man – allerdings angenehm – getäuscht: der Schachtel nach erwartet man ein Kleinkinderspiel, stellt dann aber bald mit Freude fest, daß es sich für jede Altersgruppe eignet. Pro Spieler wird ein Farbsatz von sechs Scheiben in einen buntgemischten Kreis ausgelegt, auf den man dann in gleichmäßigen Abständen für jeden eine Figur hinstellt. Es gilt nun, die vor einem liegenden Männchen einzuholen, bevor man selbst von einem Verfolger geschnappt wird: Gefangene scheiden aus, und mit der Figur verschwinden auch die Scheiben der gleichen Farbe.

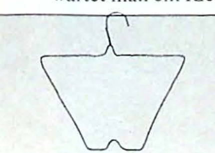
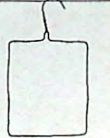
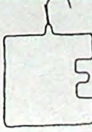
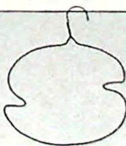
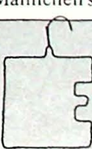
Jedes dieser Plättchen ist auf der verdeckten Seite beschriftet. Wer an der Reihe ist, darf die vor seinem Stöpsel liegende Scheibe umdrehen, muß sie dann wieder kehren und ihre Anweisung befolgen: bei einer Zahl zieht er entsprechend weit davon – bei „Stop" bleibt sein Männchen stehen – bei „X" macht es zwar nur einen Schritt, danach aber läßt man zwei beliebige, unbesetzte Scheiben die Plätze tauschen. Wer will, kann aber auch einfach nur aufs nächste Plättchen vorrücken, ohne es aufzudecken: die einzige Möglichkeit, ohne Aufenthalt über ein Stop-Zeichen zu kommen. Wer sich die wechselnde Lage der Scheiben einprägen kann, wird den Häschern leichter entfliehen und die Gegner eher überrunden – bleiben allerdings zwei Spieler mit gleich gutem Gedächtnis übrig, kommt es wohl zu einem Unentschieden. Wird dann aber zack gespielt, verliert bald einer die Übersicht – und schon naht sich das Unheil.

Ein spannendes, schnelles und amüsantes Spiel, das – ohne Schachtel – in Jackensack oder Hosentasche ohne Schwierigkeit überall mitgenommen werden kann.

Neben einigen teils recht belanglosen Kinderspielen findet man bei Spear allerdings auch das in der Tat originelle Flucht nach vorn.

Auf einem sechseckigen Brett sind 19 Punkte in einem 3-4-5-4-3-Muster angeordnet und in allen Richtungen durch eingekerbte Linien verbunden. Mauerartig stecken in diesen Linien zwischen je zwei Punkten Plättchen, die anzeigen, daß so bezeichnete Linienteile noch benutzt werden dürfen. Jeder der beiden Spieler besitzt nur eine Figur – die beiden stehen sich zu Beginn diametral gegenüber. Wer an der Reihe ist, darf in gerader Linie beliebig weit ziehen und nimmt dabei das zuerst übersprungene Mauerplättchen vom Brett. Allerdings kann man nur jene Linienteile begehen, auf denen noch Plättchen stehen und darf seinen Zug nicht auf einem Punkt beenden, von dem aus eine ununterbrochene Plättchenkette zum Standort der gegnerischen Figur führt.

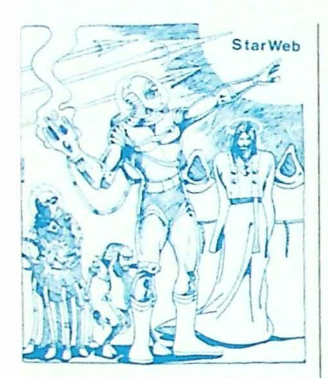
Wenn nicht alles täuscht, ergeben diese einfachen Regeln ein spannendes und schnelles Spiel, für das man die Strategien erst noch entdecken muß – und das sich dabei als wahre Perle erweisen könnte. *wlh*

Das Postspiel *Starweb* aus Arizona findet weltweit Freunde

Eberhard von Staden

# Ein Computer träumt galaktisch




Brett- und Kartenspiele sind bekannt: die Spieler sitzen sich gegenüber. Postspiele sind da schon seltener: die Spielzüge werden per Brief mitgeteilt und beantwortet. Aus Amerika kommt jetzt ein Postspiel mit einem Computer, das weltweit und von jedem gespielt werden kann, sofern er nur die englische Sprache beherrscht. Es geht um die Erforschung einer fremden Galaxis. Das Bild oben zeigt den Umschlag des *Starweb*-Regelheftes.

Der Computer steht am Rande der Wüste von Arizona und träumt ein Märchen von Abenteuern unter fremden Sternen. Seit Neil Armstrong vor dreizehn Jahren seinen Fuß auf den staubigen Mond setzte und es zu „einem großen Schritt für die Menschheit" erklärte, haben wir viele Träume verloren. Zumindest dieser jedoch ist dazugekommen: *Starweb* – das Spiel um die Eroberung einer unbekannten Galaxis.

Die Männer vom *Fliegenden Büffel* haben es ausgedacht, und der Computer setzt es für uns immer wieder neu zusammen. 225 geheimnisvolle Sterne mit je einem Planeten, verbunden durch *Das Netz*, ein unglaubliches Transportsystem, das ohne Zeitverzug Sprünge durch den Raum erlaubt. Dazu noch bevölkert mit einem guten Dutzend skurriler, machtbesessener Abenteuertypen – das ist *Starweb*.

Und jeder kann mitmachen, kann einer dieser ausgeflippten Raumfreaks sein: Als „Reichsgründer" Sterne und Planeten sammeln, als „Händler" Waren durch die Galaxis verschieben, als „Pirat" rauben und plündern, was der Raum hergibt, als „Kunstsammler" dem wahren Schönen nachjagen, als „Berserker" die Menschen durch Roboter ersetzen oder gar als „Apostel" alle zum Guten bekehren – Heiliger Krieg inklusive.

Alles was man tun muß, ist dies: Etwas Englisch können, zwei Dollar mit einer Internationalen Postanweisung im Postamt um die Ecke an Flying Buffalo Inc., P.O. Box 1467, Scottsdale, AZ 85252, USA, senden und auf die Spielregeln warten. Die kommen nach drei bis vier Wochen und geben erschöpfend Auskunft über alles, was in *Starweb* läuft und wie es gemacht wird. Natürlich auf Englisch.

Es gibt nur Spielregeln. Es gibt kein Spielbrett, keine Steine, kein Geld, keine Würfel, nichts. Nur einen Computer gibt es noch, in Amerika. Und damit ist klar: *Starweb* ist ein Postspiel. Postspiele gibt es viele auf der Welt, bei uns sind sie kaum bekannt. Das ist schade, denn Postspiele haben ihren eigenen Reiz und nebenbei verbinden sie die Menschen über alle Grenzen – soweit die Post austrägt.

Das Grundprinzip ist einfach: Alle Mitspieler schreiben dem Spielleiter (bei *Starweb* der Computer), was sie beabsichtigen. Der Spielleiter benachrichtigt die Mitspieler, was passiert ist.

Im Detail bedeutet das, daß Postspiele sich in einigen Punkten wesentlich von dem unterscheiden, was wir landläufig unter Spiel verstehen. Postspiele sind langsam und ziemlich endlos. Bei *Starweb* dauert ein Zug vier Wochen, das ganze Spiel kann ein bis zwei Jahre gehen.

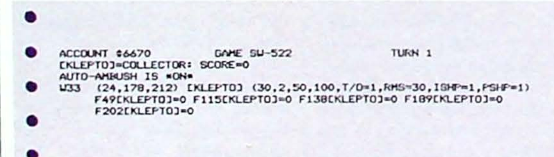
Entsprechend wenig hektisch geht es zu. Der Schwerpunkt liegt beim komplizierten Denk- und Planspiel mit umfangreichen Regeln.

Trotzdem sind diese Spiele spannend. Wer schon einmal vier Wochen darauf gewartet hat, daß eine in tagelanger Knobelei geborene Finte vom Gegner geschluckt wird, weiß, was ich meine.

Doch zurück zu *Starweb*. Sind die Regeln angekommen und halbwegs verstanden, gilt es sofort eine wichtige Entscheidung zu treffen: Die „Rolle" und ein Deckname müssen gefunden werden. Insider empfehlen Anfängern oft einfache Rollen wie Apostel oder Händler. Nur, diese „einfachen" Rollen gibt es nicht. Alle haben ihre speziellen Schwierigkeiten. Viel wichtiger ist es, eine Rolle zu finden, mit der man sich identifizieren kann – vielleicht jahrelang!

Nehmen wir einmal an, wir hätten uns für Klepto, den Kunst-

*Bild 1: Nachricht vom Computer*



```
ACCOUNT $6670          GAME SW-522               TURN 1
[KLEPTO]=COLLECTOR: SCORE=0
AUTO-AMBUSH IS *ON*
W33  (24,178,212) [KLEPTO] (30,2,50,100,T/O=1,RMS=30,ISHP=1,PSHP=1)
     F49[KLEPTO]=0 F115[KLEPTO]=0 F138[KLEPTO]=0 F189[KLEPTO]=0
     F202[KLEPTO]=0
```

*Bild 2: Soviel ist vom All bekannt*



sammler entschieden. Unsere Aufgabe wird es also sein, möglichst viele Kunstwerke zu sammeln und vor allem auch zu behalten. Dafür gibt es als Belohnung Punkte. Wer zuerst eine bestimmte, unbekannte Punktzahl erreicht, hat gewonnen.

Nach vier Wochen sendet uns der Computer eine reichlich geheimnisvolle Nachricht aus dem Weltraum: **Bild 1**

Es ist bei weitem nicht so schlimm, wie es aussieht. Die erste Zeile enthält nur Verwaltungskram. Die zweite Zeile sagt, daß der Spieler Klepto, der Kunstsammler ist und bisher 0 Punkte besitzt. Darunter steht, daß das automatische Verteidigungssystem gegen unerwünschte Eindringlinge eingeschaltet ist. Erst dann wird es interessant: Klepto kennt die Welt 33 (seine Heimatwelt). Er weiß von ihr, daß sie drei Nachbarwelten (24, 178, 212) hat und ihm gehört.

Dann folgen eine Menge Zahlen, die etwas über Industrie- und Rohstoffproduktion, Bevölkerung und Verteidigung der Welt 33 sagen. Schließlich verrät uns der Computer noch wichtiges: Auf Welt 33 haben wir 5 Raumflotten (F49, F115 usw.) gefunden – allerdings noch ohne einsatzbereite Raumschiffe (= Ø). Der uns bekannte Teil der Galaxis sieht so aus: **Bild 2**

Dank der fleißig studierten Spielregeln sind wir jetzt in der Lage, dem Computer unsere Wünsche mitzuteilen:

W33B2F49
W33B2F115
W33B2F138
W33B12F189
W33B12F202
F49W24
F11W178
F138W212

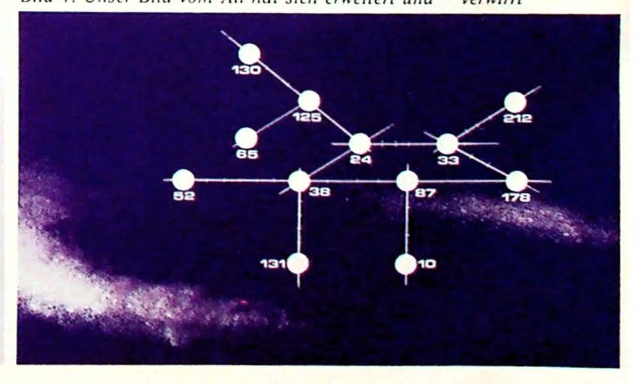
▷

*Bild 3: Wir sind auf den ersten Mitspieler gestoßen*

```
ACCOUNT #6670          GAME SW-522                TURN 1
[KLEPTO]=COLLECTOR: SCORE=270
AUTO-AMBUSH IS *ON*
W24  (33,38,125) [KLEPTO] (0,1,6,6,T/O=3,RMS=3) F189[KLEPTO]=12/0,M
     F49[?]->W125 F161[?]->W38
W33  (24,178,212) [KLEPTO] (30,2,67,100,T/O=4,RMS=4,ISHP=2,PSHP=2)
     F115[KLEPTO]=1/1,M (A22: "THE ANCIENT PYRAMID") F202[KLEPTO]=12/0
     F189[?]->W24
W38  (24,52,87,131) [---] (0,3,2,5) F82[---]=0 F161[KLEPTO]=1/0,M
     F190[ELNATH]=2/0,M
W78  (133,212,215) [KLEPTO] (0,5,43,75,T/O=1,RMS=5,X) F74[KLEPTO]=0
     F138[KLEPTO]=2/0,M
W87  (10,38,178) [KLEPTO] (0,1,5,5,T/O=1,RMS=1,X) F1[KLEPTO]=1/0,M
     F144[KLEPTO]=0
W125 (24,65,130) [KLEPTO] (0,3,9,16,T/O=1,RMS=3,X) F49[KLEPTO]=1/0,M
     F168[KLEPTO]=0
W178 (33,87) [KLEPTO] (0,1,37,61,T/O=3,RMS=2) F1[?]->W87 F115[?]->W33
W212 (33,78) [---] (0,0,108,191,PSHP=1) F138[?]->W78

PLAYERS YOU HAVE MET: [ELNATH]
THEIR SCORES: 170
```

*Bild 4: Unser Bild vom All hat sich erweitert und – verwirrt*





Die ersten 5 Zeilen bedeuten, daß unsere Heimatwelt 33 die vorhandenen Flotten mit Raumschiffen ausrüstet. Die restlichen 3 Zeilen senden 3 Flotten zu den angrenzenden Welten.

Neue Welten bedeuten mehr Industrieproduktion, neue Rohstoffe, neue Flotten – und natürlich Kunstwerke. Und wer eine neue Welt als Erster betritt, dem gehört sie. Also Beeilung!

Irgendwann nach ein paar Runden trifft man auf den ersten Mitspieler. In unserem Beispiel passiert es in Runde 4: **Bild 3**

Die beiden letzten Zeilen sagen, daß wir auf den Spieler Elnath getroffen sind, der 170 Punkte hat. Aber auch sonst hat sich auf dem Computerausdruck einiges geändert: Klepto kennt inzwischen 8 verschiedene Welten, besitzt 10 Raumflotten und ein Kunstwerk, die „Antike Pyramide". Unser Weltbild hat sich entsprechend verwirrt: **Bild 4**

Mit den Mitspielern taucht die Notwendigkeit zur Kommunikation auf – und die Gefahr gewalttätiger Meinungsverschiedenheiten. Es kann nicht verschwiegen werden: Auch in *Starweb* geht es nicht ohne Laserkrieg ab. Konflikte entstehen durch die arg verschiedenen Interessen der Beteiligten. Der Apostel möchte unsere Bevölkerung bekehren, der Berserker sie gar meucheln und durch Roboter ersetzen und dem Reichsgründer fehlen just unsere paar Welten zur Abrundung seiner Besitztümer. Klepto andererseits gelüstet es nach Kunstwerken – und das auch nicht nur mit friedlichen Mitteln.

Ehrlich gesagt, *Starweb* ist keine besonders freundliche Galaxis. Damit das Spiel nicht zu einem Krieg der Sterne ausartet, gibt es ein kleinwenig Diplomatie: Man kann Mitspielern via Computer Briefchen schicken. Möglichst klein, wegen der Luftpost, und natürlich nur an Mitspieler, deren Decknamen man kennt. Eine dieser „Diplomatischen Noten" ist unten abgebildet (Vorder- und Rückseite). Es kann durchaus vorkommen, daß sich Mitspieler von Kanada bis Japan in einem Spiel zusammenfinden.

Dieses weltumspannende Interesse ist nicht einfach zu erklären. *Starweb* ist ein vielschichtiges Spiel, eine komplizierte Mischung.

Da ist das Geheimnis der Anordnung: Der Computer deckt Schritt für Schritt das Netz der Sterne vor uns auf. Alles paßt zusammen. Und dann bezeichnet es plötzlich zwei Sterne als Nachbarn, die unserem Plan nach an entgegengesetzten Enden der Galaxis liegen sollten.

Oder die unterschiedlichen Aufgaben der Mitspieler: Alle haben das eine Ziel, Punkte zu machen. Der Kunstsammler bekommt sie für den Besitz von Kunstwerken, der Reichsgründer für den Besitz von Welten, der Händler muß Waren für andere Spieler transportieren und der Apostel erhält Punkte für konvertierende Bevölkerung.

Dazu kommt dann noch die Wirtschaft. Kein Spieler kann das selbstgesteckte Ziel erreichen, ohne daß die interstellare Wirtschaft seiner Welten auf Hochtouren läuft. Denn auf einen einfachen Nenner gebracht: Die meisten Punkte bekommt, wer auf möglichst vielen Welten als Erster ankommt. Man braucht dazu möglichst viele Raumflotten mit noch mehr Raumschiffen. Die wieder werden von der Industrie gebaut, die der Rohstoffe und arbeitenden Bevölkerung bedarf.

Da ist es denn keine Überraschung mehr, daß Rohstoffe, Bevölkerung und Industrie über die halbe Galaxis verstreut sind und mit den Raumschiffen von Welt zu Welt transportiert werden müssen.

Das sind nur einige Ebenen von *Starweb*. Raumgefechte und Diplomatie sind andere. Alles zusammen ergibt ein Spiel, das Freunde, um nicht zu sagen Fans auf der ganzen Welt gefunden hat. Es ist sicher nicht jedermanns Sache. Das gilt im weiteren Sinne überhaupt für Postspiele. Wer aber einmal exotische Küche probieren möchte – Arizona, USA.

TO KLEPTO

FROM KNEEL
(APOSTLE)

SW522

TURN 9

Greetings! We have been told that you are an artifact collector. We have already met Menkar a collector but he was slow in seeing our full potential gains. We are lucky in having quite a few artifacts which we can gift in return of worlds that will give us equal number of worlds. We have the ancient stardust, golden sword, radiant moonstone, artisan lodestar, golden lodestar, ancient sword, black box plus others worth 150 pts return if we deposit all on Ikey. What can you offer us in return. Hope to hear from you soon
Kneel (Harry)

*Der weltweite Briefwechsel ist ein erfreulicher Nebenaspekt dieses Spiels ohne Grenzen. Abgebildet ist ein Brief, den der Kunstsammler Klepto vom Apostel Kneel erhalten hat. Aufgezählt werden Kunstschätze, die Kneel besitzt. Der Apostel bitte um Kontaktaufnahme, um ein Tauschgeschäft zu vereinbaren.*
*Es kann durchaus vorkommen, daß sich Mitspieler von Kanada bis Japan in einem Spiel zusammenfinden.*

Die neueste FOTO-QUELLE-Leistung für alle Fotofreunde:




Jetzt in allen FOTO-QUELLE-Vertriebsstellen: Der neue Spezialprospekt REVUE-Weltbild 2000.

**Sofort abholen!**

Jetzt neu von FOTO-QUELLE:

# REVUE-Weltbilder 2000

**Mit der neuen Superformat-Serie haben Sie**

# mehr Bild fürs Geld

**und damit viel mehr Freude an Ihren schönen Farbfotos.**

REVUE-Weltbilder mit

# einzigartigem REVUE-Bildschutz

**Der Seidenglanz-Effekt**

macht jedes REVUE-Weltbild 2000 schön wie ein Juwel. Und diese Schönheit wird doppelt gesichert:

- **Langzeit-Lichtschutz** gegen Verblassen.
- **Oberflächen-Versiegelung** gegen Verkratzen und Verschmutzen.

**Einmalig in Deutschland!**

Auf Qualitätspapier von Agfa




Seit 25 Jahren Qualität in die Hand, mehr Freude am Bild.

Foto · Film · Video · Augenoptik

# FOTO-QUELLE

Das größte Fotohaus der Welt
...über 1800mal in Deutschland.

Zentrale: Thomas-Mann-Straße 50, 8500 Nürnberg 50




das alles über Sport bringt, zeigt auf kritische, amüsante und hintergründige Weise Sport, wie er wirklich ist.

Außerdem gibt sport wertvolle Anregungen für sportaktive Leser.

Holen Sie sich

**sport Nr. 8**

SPORT ILLUSTRIERTE · Fußball Sport

bei Ihrem Zeitschriftenhändler – jeweils neu ab dem letzten Donnerstag eines Monats.

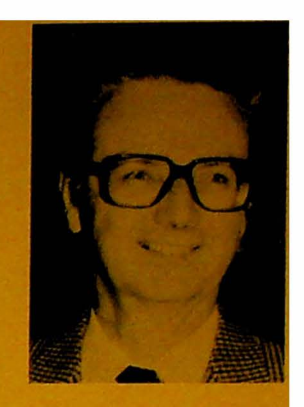
**sport – Spiegel des Sports**

M & M 047

# Georg Meidenbauer

**Präsident des Verbandes der Deutschen Spielwarenindustrie,**

**Vorstandsmitglied der Internationalen Spielwarenmesse, Nürnberg,**



## sagt über SpielBox:

Spielzeug ist nicht nur irgendeine mehr oder weniger notwendige Ware, die irgend jemand erzeugt und die von einem anderen verkauft wird. Spielzeug ist vielmehr ein Kulturgut, eine Ware besonderer Art also. Es genügt nicht, daß man diesen hohen Anspruch in Festreden immer wieder herausstellt. Viel wichtiger ist es, wenn dieser Anspruch in einem Magazin dem Bürger mit Bild und Text vor Augen geführt wird. Die neue Zeitschrift „SpielBox" aus der Courir Druck-, Werbe-und Verlags GmbH, Bonn, erfüllt diese hohen Ansprüche in hervorragender Weise:

Dies beginnt mit anspruchsvollen Titelbildern, die sofort den Käufer und Leser richtig einstimmen. Weitab vom landläufigen, gängigen Klischee wird hier Kultur geboten, die für sich spricht und den Menschen zeigt, daß sie selbst alle miteinander ein Teil dieser mitteleuropäischen Kultur sind. Nun bleibt es nicht bei den Bildern - es folgen weiterführende Texte, die Brücken bauen vom Alten zum Neuen und zum Neuesten. Der Bogen reicht vom historischen Kartenspiel bis hin zur Super-Elektronik. Von der Spielbesprechung bis zum Portrait von Spiele-Erfindern. Gekonnt gemacht, klug redigiert, mit farbigen Bildern ausgeschmückt, ist für jeden etwas drin, ein Heft also, das man nicht nur einmal liest und dann weglegt, sondern mit dem man leben kann viele, viele Wochen. Immer wird man angeregt und Interessantes entdecken können.

Ich wünsche diesem Konzept alles Gute, viel Erfolg zum Wohle und zum Vergnügen unserer kleinen und großen Bürger und zum Nutzen des guten Spielzeugs im Rahmen einer sinnvollen kultiviert gestalteten Freizeit.

(Georg Meidenbauer)



# Spiel Box

**Einzig**

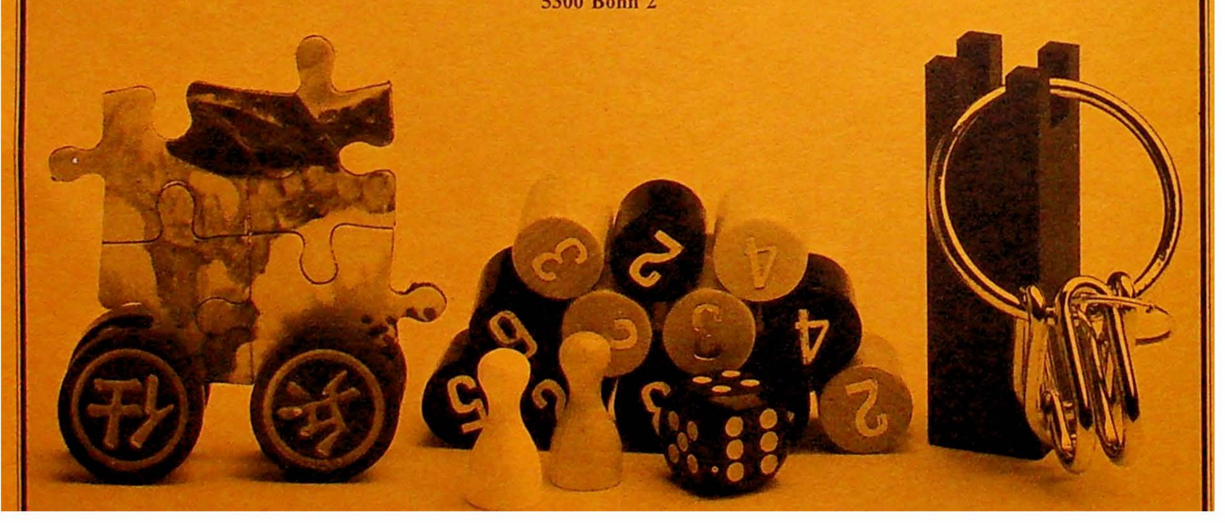
Das Magazin zum Spielen

**Jetzt abonnieren!**

# SpielSpaß mit SpielBox

**SpielBox** erscheint viermal im Jahr. **SpielBox** kostet am Kiosk 7 Mark. Aber für den Abonnenten *nur 5,60 Mark.* Die erste Ausgabe der **SpielBox** bekommt der neue Abonnent noch dazu kostenlos. Deshalb **SpielBox** jetzt gleich bestellen. **SpielBox** ist wirklich einmalig. **SpielBox** hat viele Extras: Zum Beispiel in jedem Heft ein *komplettes Spiel zum Rausnehmen.* Mit großem Spielplan, Spielmarken und Spielregeln. Denn wir werden auch praktisch . . . **SpielBox.** Immer drin: *Spieletest.* Unsere Fachleute stellen Spiele vor. Und sagen, was sie davon halten. Mit uns besser spielen. *Alte Spiele neu gespielt.* Veränderungen. Verbesserungen. Neue Regeln. *Denksport-Aufgaben.* Viele Seiten mit Futter für die grauen Zellen. Rätsel. Labyrinth. Und so weiter . . . *Klassiker-Kurse.* Mit uns lernen Sie klassische Spiele wieder neu! Go. Schach. Dame. Und noch mehr. . . Bestellen Sie **SpielBox** jetzt gleich. Für einen Mitspieler. Oder fragen Sie jemand, der unsere **SpielBox** noch nicht kennt. Es lohnt sich. Postkarten sind dabei. Es ist ganz einfach.

**Courir,**
**Druck-, Werbe- und Verlagsgesellschaft mbH**
**Godesberger Allee 108-112**
**5300 Bonn 2**



# Spielbesprechungen

Die Spielbesprechungen in den letzten Heften haben sich nach dem Urteil unserer Leser zu einem tragenden Element der *SpielBox* entwickelt. Sie finden auch in der Fachwelt eine große Beachtung. Auch für dieses Heft gilt:

**Bewertung:** Jedes Mitglied des Teams testet jedes Spiel. Aus den sieben mal sieben Bewertungen wird eine Gesamtnote ermittelt, die rechts unten auf der Besprechungsseite abgedruckt wird. 1 = sehr schlecht, 2 = schlecht, 3 = ungenügend, 4 = befriedigend, 5 = gut, 6 = ausgezeichnet.

Die Einzelbeurteilungen veröffentlichen wir auf Seite 61.

**Einfach/Schwierig:** Ob ein Spiel als einfach oder schwierig beurteilt wird, hängt davon ab, wie kompliziert seine Mechanismen, und wie komplex seine Regeln sind. Auch die Anforderungen, die es stellt, werden hier einberechnet, so daß diese Wertung das „Spielgefühl" umschreibt.

**Verpackung:** Dabei geht es um die Funktionalität. Wie gut lassen sich die Spielmaterialien darin versorgen? Gibt es Mogelpackungen? In etwas geringerem Maße beeinflußen Haltbarkeit und graphische Aufmachung die Wertung.

**Spielregeln:** Hauptsächlich fällt hier der didaktische, logische Aufbau ins Gewicht – wie leicht sind sie verständlich. Wichtig sind aber auch die Vollständigkeit der Regeln, ihre Richtigkeit und Sprache.

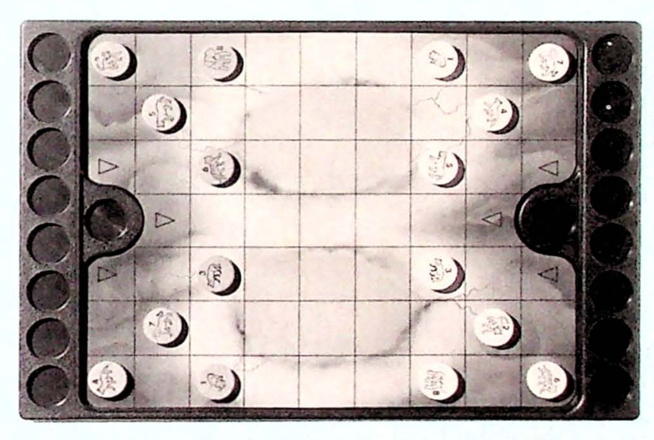
**Spielmaterial:** Berücksichtigt wird in etwa gleichem Maße, wie attraktiv, wie haltbar und wie zweckdienlich die einzelnen Teile sind.

**Spielidee:** Der Spielreiz bildet die Grundlage dieser Note, die aber auch etwas über die Originalität des Themas und der Mechanismen aussagt.

**Preise:** Aus wettbewerbsrechtlichen Gründen verzichten wir künftig auf die Nennung konkreter Preise. Statt dessen geben wir die jeweilige Preisgruppe an. Preisgruppe I = bis DM 20,–; II = bis DM 30,–; III = bis DM 40,–; IV = bis DM 60,–; V = bis DM 100,–; VI = über DM 100,–.

**Gesamturteil:** (dargestellt als Würfel): Wir versuchen, die vier Aspekte und die sieben mal sieben Wertungen in deren überwiegender Tendenz zusammenzufassen. Sechsen werden selten sein – da müßte schon rundherum alles stimmen, was bei unseren Urteilskriterien eine ganz Menge voraussetzt. Ebenso selten werden aber auch ungenügende Bewertungen sein. Für Verrisse lohnt sich der Aufwand meist nicht. Aber: Keine Regel ohne Ausnahme!

## Dschungo
## Pfiffig durch den Urwald



*Erfinder: unbekannt (Volksgut)*
*Verlag: ASS*
*Preisgruppe: II*
*Anzahl der Spieler: 2*
*Alter: ab 8 Jahren*
*Spieldauer: 20 bis 30 Minuten*

Im grünen Dschungel herrscht strenge Hackordnung. Jeder Spieler zieht waagrecht oder senkrecht mit acht Tieren, die entsprechend ihrer „Kraft" Tiere des Gegenspielers besiegen können. Der Elefant ist am mächtigsten (8). Dann folgen Löwe, Tiger, Panther, Hund, Wolf, Katze und schließlich die Ratte (1). Der Ranghöhere besiegt jeweils den Rangniederen. Treffen zwei gleichwertige Tiere aufeinander, gewinnt, wer am Zug ist.

Das kleine Nagetier hat allerdings zwei Privilegien, die es zum Dreh- und Angelpunkt machen. Es darf sich als einziges Tier im Wasser aufhalten (der 7 x 9-Spielplan hat zwei Seen). Und es kann den Elefanten besiegen, indem es ihm – mythologisch gesehen – ins Ohr kriecht und dann sein Gehirn anknabbert.

Löwe und Tiger dürfen das Wasser überspringen. Die anderen fünf Tiergattungen trampeln auf drei schmalen Dschungelpfaden vor sich hin.

Die Grundidee ist nicht mehr taufrisch. Schon bei Jumbos *Stratego* und bei Arxons *Generäle* gibt es diesen ungleichen Schlagabtausch. Doch beim pfiffigen *Dschungo* kommt hinzu, daß man nicht verdeckt, sondern offen taktieren muß. Das macht aus feigen Memory-Generälen kühne Urwald-Strategen.

Ziel ist es, mit einem eigenen Tier das Lager des Gegners zu erreichen. Dieses Zielfeld wird durch drei Fallen geschützt, auf dem die Tiere des Angreifers ihre Kraft verlieren und dann gleichsam wie gelähmt dastehen.

Die Ausstattung und das Spielmaterial sind ganz ausgezeichnet. Die Spielregel weist kleine Mängel auf. Zum ersten ist für den Dschungel-Pionier nicht klar, wie geschlagen wird. Wie im *Schach* (der Schlagende besetzt das Feld des Geschlagenen) oder wie bei *Dame* (der Schlagende überspringt den Geschlagenen)? Zum zweiten wird nicht deutlich genug gesagt, ob der Elefant die Ratte nun schlagen kann oder nicht. Zum dritten fehlen Beispiele und taktische Hinweise.

Ich finde es bedauerlich, wenn man bei einer derart hervorragenden Ausstattung als Spielregel nur ein DIN A 5-Käseblättchen beilegt, das für mich den guten Gesamteindruck doch ein wenig trübt.

Eine Besser-spielen-Idee: Jeder stellt seine Figuren verdeckt und beliebig auf. Dann erst werden die Holzsteine umgedreht.

*Gilbert Obermair*

Einfach – Schwierig
Glück – Können
Verpackung 1 2 3 4 5 6
Spielregeln 1 2 3 4 5 6
Spielmaterial 1 2 3 4 5 6
Spielidee 1 2 3 4 5 6

# Kensington

# Ein Spiel auf Erfolgskurs

*Erfinder: Brian Taylor, Peter Forbes*
*Verlag: Arxon*
*Preisgruppe: I*
*Anzahl der Spieler: 2 bis 6*
*Alter: ab 6 Jahren*
*Spieldauer: 30 Minuten bis 3 Stunden*




Zu den auffälligsten Neuerscheinungen dieses Jahres zählt zweifelsohne das topologische Brettspiel *Kensington*. Und dies nicht etwa nur deshalb, weil man es verstanden hat, Spielbrett und -steine im Cover einer LP unterzubringen. Nein, *Kensington* ragt auch durch seinen hohen Unterhaltungswert aus der Masse der übrigen Spieleneuheiten heraus. 500 000 verkaufte Exemplare in England innerhalb von nur vier Monaten bestätigen dies eindrucksvoll.

Die etwas umständlich beschriebenen und obendrein in Krümelschrift gedruckten Regeln sind denkbar einfach. Ein Spieler erhält 15 rote, der andere 15 blaue Spielsteine. Beide setzen abwechselnd einen Stein auf das Spielfeld, für dessen Unterteilung ein antikes islamisches Muster als Vorlage gedient haben soll. Wem es gelingt, ein Dreieck oder gar ein Viereck zu vervollständigen, darf einen bzw. zwei gegnerische Steine nach Belieben versetzen. Sind alle Steine ausgespielt, dürfen sie nunmehr über das Spielfeld gezogen werden. Ziel dabei ist, zuerst die Eckpunkte eines neutralen Sechsecks oder eines Sechsecks der eigenen Farbe zu besetzen.

„Zwickmühlen" sind nur begrenzt möglich. Denn ein gerade geöffnetes Dreieck oder Viereck darf erst nach mindestens zwei weiteren Zügen wieder geschlossen werden. Darüber hinaus ist es – ebenfalls anders als beim Mühle-Spiel – erlaubt, gegnerische Steine aus einem geschlossenen Dreieck oder Viereck zu entführen.

Das ungemein Reizvolle an *Kensington* besteht darin, daß die Zahl der Spielsteine sich



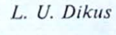

nie verringert, das Verhältnis der statischen zu den dynamischen Kräften während der Bewegungsphase also stets konstant bleibt. Da die räumlichen Verhältnisse mit 72 Feldern für insgesamt 30 Spielsteine recht begrenzt sind, gilt es scharf aufzupassen, dem Gegner beim Versetzen seiner Steine nicht versehentlich in die Hände zu arbeiten.

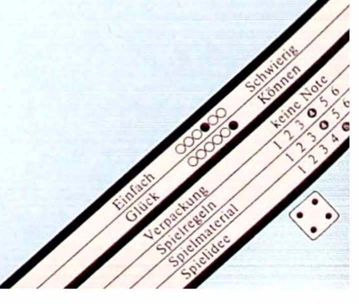
Andererseits bleibt doch genug Raum, um bei geschicktem Stellungsspiel über kurz oder lang eine Partie erfolgreich beenden zu können. Auch machen die genannten Zahlen augenfällig, daß die beiden Erfinder mit der von ihnen ausgesetzten Belohnung von 10 000 Dollar für den Nachweis einer Stellung, in der kein Spieler mehr einen Zug machen kann, kein echtes Risiko ein-, sondern offenbar nur auf einen Reklamegag ausgegangen sind.

*Kensington* ist von Brian Taylor und Peter Forbes gemeinsam entwickelt worden. Die beiden – sie sind auf der Rückseite des Covers abgebildet – haben offenbar ein Faible für topologische Spiele, wie sich schon bei *Vagabundo* (Invicta), ihrem Erstling, vor ein paar Jahren angedeutet hatte.

Ob sich der Hersteller allerdings damit einen Gefallen getan hat, *Kensington* auch bei uns in Deutschland als „Game of the Year" zu präsentieren und dies zugleich noch mit „Spiel des Jahres" zu übersetzen, bleibt zu bezweifeln. „Spiel des Jahres" ist ein bei uns alljährlich vergebener Kritikerpreis, während über die Herkunft des Titels „Game of the Year" nichts in Erfahrung zu bringen war, es sich also möglicherweise um einen durch den Absatzerfolg in England motivierten Selbstbejubler handelt. Schade für das Spiel!

*L. U. Dikus*





# Worldcup

## Fußball ist schöner

*Erfinder: Henry Sala*
*Verlag: Jumbo*
*Preisgruppe: III*
*Anzahl der Spieler: 2 bis 4*
*Alter: ab 9 Jahren*
*Spieldauer: ca. 40 Minuten*

Fußball! König Fußball! Hat seinerzeit Helmut Schön nicht einmal gesagt, Bundestrainer sei der einzige Beruf, bei dem man 20 Millionen Kollegen an Bildschirm und Stammtisch habe, die glaubten, daß sie es eigentlich besser könnten? Wer um Derwalls willen gibt ihnen die Chance, es zu beweisen? Wo in aller Welt ist das Spiel, bei dem man nach Herzenslust Fußball-Coach sein kann?

Wer umherblickt, findet etwas Seltsames: Die Welt des Sports ist eine äußerst beliebte Vorlage für Spiele (Auto- oder Pferderennen z. B.), Fußball ist ein äußerst beliebter Sport, dennoch gibt es zum Thema Fußball kein Sportspiel mit größerem Publikumserfolg. Die mechanischen Fußball-Nachbildungen, wie Tipp-Kick oder die in den Spielhallen, seien hier nicht betrachtet, da sie mehr die Geschicklichkeit fordern. Hier ist jedoch gemeint: Fußball als Rasenschach.

Um das Ende vorwegzunehmen: Auch *Worldcup* wird, wie ich meine, diese Lücke nicht füllen. Die Aufgabe ist wohl unlösbar. Fußball – mit seinen rasanten Szenenwechseln und 22 Spielern, die laufend neue Entscheidungen fällen –, Fußball entzieht sich offenbar einfacher Nachbildung durch ein Familienspiel. Immerhin: Betrachtet man *Worldcup* mehr als Unterhaltung denn als Wettbewerb, so kann es, lustige Mitspieler vorausgesetzt, ein Zeitvertreib sein, besonders ältere Kinder (der Hersteller sagt: ab 9 Jahre) mögen ihren Spaß dran haben.

Jeder Spieler führt eine Nationalmannschaft, das ist ein Satz Spielkarten. Er besteht aus vier normalen Fußballer-Karten, einigen Superstars und ein paar Fan-Karten. Tritt eine Mannschaft gegen eine zweite an, so spielen deren Trainer diese Karten nacheinander aus. Jede ausgespielte Karte gibt das Recht, auf einem 13 x 7 Quadrate großen Fußballfeld, einen Ball zu bewegen, mit dem Ziel, ihn über die gegnerische Torlinie zu bringen. Eine auf der Karte aufgedruckte Zahl (zwischen 2 und 6) ist gleichzeitig die Zahl der Felder, um die der Ball bewegt werden darf. Der Gegenspieler darf dem Ball insgesamt drei Verteidigungsscheiben (auch die FIFA weiß nicht, was das ist) in den Weg legen. Sehr nützlich sind Fan-Karten, man kann mit ihnen die Bewegungsrichtung des Balles ändern und die Verteidigungsscheiben umgehen (das also ist die Bedeutung von Fußball-Fans, hätten Sie's gewußt?).

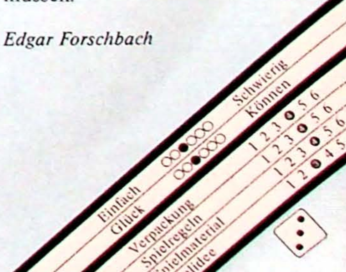
So ein Fußballspiel dauert 5–10 Minuten, bei mehr als zwei Spielern werden ganze Turniere gespielt. Für jedes Match benutzt jeder Spieler immer wieder den gleichen Kartensatz. Es ist also wichtig, gute Karten, insbesondere viele Fan-Karten zu haben, und um die Karten auf die Spieler zu verteilen, ist vor das eigentliche Fußball-Spielen, die Phase 2, eine Phase 1 vorgeschaltet. In ihr läuft man auf einem Spielplan im Kreise herum und kommt auf Felder, auf denen man Spieler- (oder Fan-)Karten bekommt oder auch abgeben muß.

Es wird natürlich gewürfelt und so wird Phase 1 zu einer fast reinen Zufallsangelegenheit. Sie kommt einem ziemlich lang vor, wohl deshalb, weil sie nicht sonderlich spannend ist. Die Mannschaft, die man schließlich erwischt, ist im Wortsinn zusammengewürfelt.

Auch Phase 2, das eigentliche Fußballspielen, läßt dem Spieler nicht viel Entscheidungen. Es gibt nur eine Taktik, die man schnell lernt, die Unterschiede in den Karten und etwas Würfelglück entscheiden dann auch hier.

Jemand kann nun sagen: So ist es im Fußball. Gute Spieler kann man sich nicht zurechtschnitzen und über Sieg und Niederlage entscheidet das Glück. Der Ball ist rund. Das mag alles sein, um ein gutes Spiel darauf aufzubauen, ist diese Weisheit aber letztlich zu trivial. Wir werden weiter auf das Fußballspiel-Spiel warten müssen.

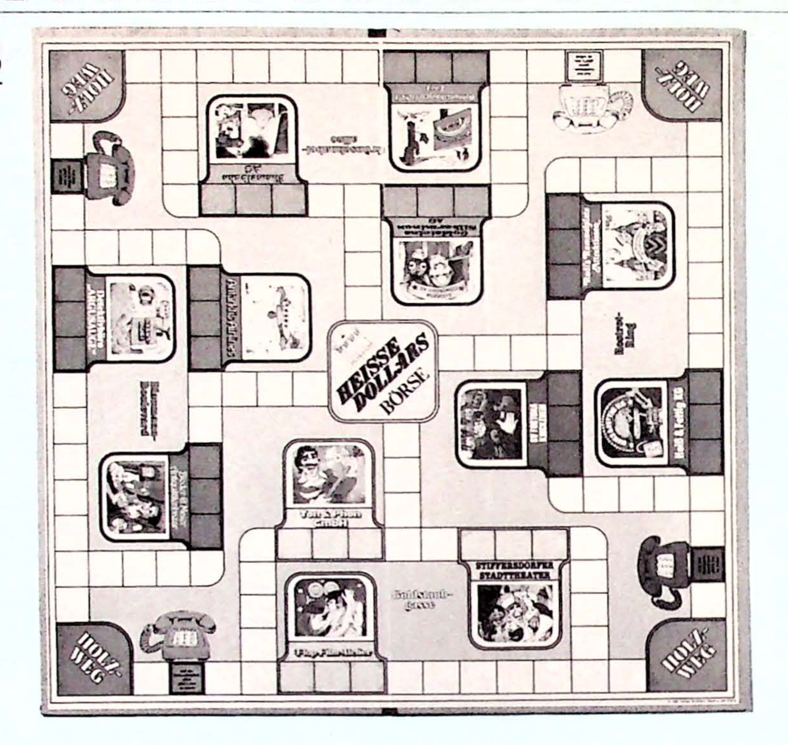
*Edgar Forschbach*



# Heiße Dollars

## Glücksspiel um großes Geld

*Erfinder: New Prod. Res.*
*Verlag: Parker*
*Preisgruppe: IV*
*Anzahl der Spieler: 4*
*Alter: ab 10 Jahren*
*Spieldauer: ca. 1 Stunde*




„Heiße Dollars ist ein Spiel ums große Geld. Um Besitz und Beteiligungen, Dollars und Aktien, Macht und Reichtum“:

Das Spielbrett aus Karton ist in vier Industriestraßen unterteilt, an denen jeweils drei Firmen angesiedelt sind. Im Zentrum des Brettes befindet sich die Börse. Zu Beginn des Spiels werden 12 der insgesamt 16 Gewinn- bzw. Verlustkarten, ohne daß sie ein Spieler sehen kann, in Geldkoffer gesteckt; je einen Geldkoffer legt man auf die Firmenfelder. Niemand kennt daher beim Spielstart den Wert der einzelnen Firmen.

Über die Anzahl Felder, die man seinen Spielstein, ein Dollaremblem, ziehen darf, entscheidet der Würfel. Anvisiert werden zwei Ziele: die Firmenfelder und die Heiße-Tip-Felder. Gelangt man auf ein Firmenfeld, dreht man für sich den dort liegenden Koffer um, merkt sich den Wert der Firma, legt beim nächsten Zug seine Anlagechips auf den Koffer und zieht dann als stolzer Firmenbesitzer stracks zurück zur Börse.

Die Heiße-Tip-Felder hingegen verhelfen nicht zum Besitz einer Firma, ermöglichen aber Insider-Informationen über den Wert eines Unternehmens, was sich im wahrsten Sinn des Wortes bezahlt macht, sobald dieses Unternehmen an der Börse gehandelt wird.

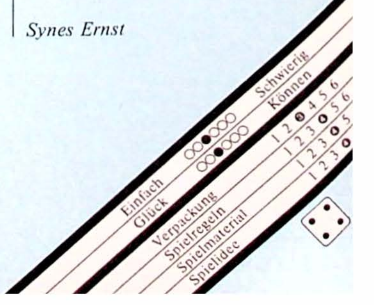
Ist ein Firmenbesitzer an der Börse aufgetaucht, bietet er sofort Aktien seines Unternehmens zum Verkauf an. Das Geld, das nun gesetzt wird, geht in jedem Fall an den Firmenbesitzer, während die investierenden Spieler für den Gegenwert von der Bank Aktien erhalten. Wieviel soll man nun investieren? Zu Beginn hängt dies sicher von der Risikofreude eines Spielers ab. Im Verlauf des Spieles wird man sich jedoch zunehmend am Investitionsverhalten seiner Mitspieler orientieren, die dank heißen Tips zu Insider-Informationen über den Wert des gehandelten Unternehmens gelangt sind.

Eklig ist nur, wenn alle tüchtig investiert haben und nun der Firmenbesitzer, der als letzter an der Reihe ist, für sein eigenes Unternehmen keinen einzigen Cent auswirft: Eine Fehlspekulation kündigt sich hier in jedem Fall an. Jetzt kann man nur hoffen, daß beim Umdrehen des Geldkoffers kein „Reingelegt!“ zum Vorschein kommt; das hätte nämlich den Verlust sämtlicher Aktien zur Folge. Gnädiger würde es ablaufen, wäre die Karte im Koffer blank, denn dies würde nur den Verlust des investierten Geldes bedeuten. Gewinnkarten hingegen werden in der Spielrunde mit Hallo begrüßt, verheißen sie doch Dollars, Dollars, Dollars, die man wieder in neue Firmen investieren kann. Gewonnen hat natürlich der, der nach insgesamt 10 Transaktionen über das größte Vermögen verfügt.

*Heiße Dollars* ist ein Glücksspiel (Würfel und Ereigniskarten), bei dem praktisch keine wirtschaftlichen Entscheidungsvorgänge simuliert werden. Das Überraschungsmoment beim Aufdecken der Geldkoffer sorgt zwar für einige Spannung und das gegenseitige Übertrumpfen beim Investieren macht wohl Spaß, aber insgesamt birgt das Spiel doch wenig Entfaltungsmöglichkeiten. *Heiße Dollars* wird daher früher oder später in der anonymen Masse der Wirtschaftsspiele verschwinden.

*Synes Ernst*

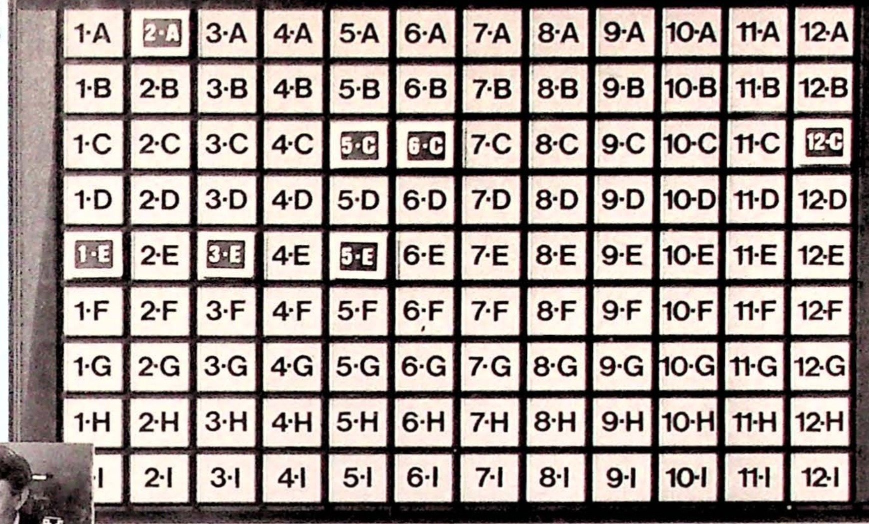
PARKER
HEISSE DOLLARS
Das aufregende Spiel ums große Geld



# Hotel-König

# Für Leute mit Köpfchen

*Erfinder: Sid Sackson*
*Verlag: Schmidt*
*Preisgruppe: III*
*Anzahl der Spieler: 2 bis 6*
*Alter: Erwachsene*
*Spieldauer: ca. 90 Minuten*




Unter dem Namen *Aquire* kennen es weltweit viele Hunderttausende, das in diesem Jahr von *Schmidt Spiel + Freizeit* in *Hotel-König* umbenannte Wirtschaftsspiel, ein Spiel aus der Ideenküche eines der renommiertesten Spiele-Erfinder, nämlich Sid Sacksons.

Der deutsche Verbraucher kann mit diesem neuen Titel sicher zumeist mehr anfangen als mit dem bisherigen, und das dürfte diesem hochkarätigen Spiel Aufwind verleihen. Sehr genau wird durch den Titel umschrieben, worum es geht. Zwei bis sechs Spieler wetteifern darum, die meisten Aktien der wertvollsten Hotel-Ketten zu erhalten. Wer jetzt meint, es handle sich wohl um eine weitere *Monopoly*-Variante, vielleicht sogar mit kleinen Häuschen, die auf einem Spielplan abgestellt werden, der irrt sich. Bei *Hotel-König* geht es etwas abstrakter zu. Man bemerkt sogar, sieht man vom Einsatz des Spielgeldes ab, kaum, daß es sich um ein Wirtschaftsspiel handelt. Eher vermutet man eine *Domino*-Variante.

Jeder Spieler hat immer sechs Spielsteine zur Auswahl. Jeder Stein ist einem bestimmten Feld des Spielplans zugeordnet. Wer am Zug ist, legt einen seiner Steine auf das entsprechende Feld und nimmt dann wieder einen Stein aus dem gemeinsamen Vorrat auf. Die Steine stellen die Hotels dar.

Wer einen Stein senkrecht oder waagerecht unmittelbar neben einem anderen ausspielt, gründet eine Hotel-Kette und gibt ihr einen von sieben zur Auswahl stehenden Firmennamen. Jetzt gewinnt das Spiel an Farbe, denn von diesem Augenblick an können alle Spieler, wenn sie an der Reihe sind, Aktien dieser Kette kaufen. Je größer die Kette ist, desto teurer sind die Aktien (nur der Ketten-Gründer erhält eine Aktie kostenlos).

Wenn durch einen gesetzten Stein zwei Ketten miteinander verbunden werden, kommt es zu einer Fusion: die größere Kette „schluckt" die kleinere, sofern diese nicht bereits aus mindestens elf Steinen besteht.

Dann nämlich wäre sie sicher! Nach einer Fusion erhalten die beiden Spieler, die die meisten Aktien der jetzt aufzulösenden Kette besitzen, Prämien. Das gilt nur für die Mehrheitsaktionäre, was für das taktische Verhalten während des Spiels von entscheidender Bedeutung ist.

Die Spielanleitung sieht als Spielende den Fall vor, daß entweder alle 7 Ketten auf dem Plan sind mit jeweils mehr als zehn Hotels, oder aber daß eine Kette aus 41 oder mehr Hotels besteht; in jedem Fall muß ein Spieler dies ansagen, da es durchaus möglich ist, daß es ein Vorteil wäre, wenn das Spiel weiterginge.

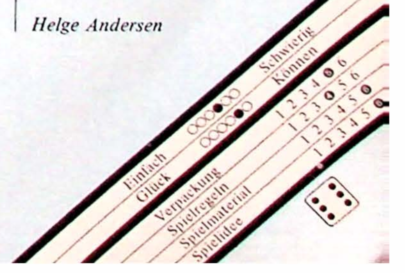
Sid Sackson hält *Hotel-König* selbst für eines seiner besten Spiele, und das will angesichts der vielen zum Teil erstklassigen Sackson-Spiele einiges heißen (er nannte das Spiel in einem Atemzug mit *Focus* „und dem Spiel, an dem ich gerade arbeite").

Sicher ist es eines der Spiele, das in keiner guten Spiele-Sammlung fehlen darf.

Der Zufall wird reduziert auf das Aufnahmen von Hotel-Steinen. Alles andere liegt in den Händen der Spieler selbst, die sogar eine kleine Strategie entwickeln können, wenn es darum geht, zu entscheiden, in welcher Reihenfolge günstig erscheinende Steine abgelegt werden und wie viele Aktien welcher Ketten man zu welchem Zeitpunkt kaufen soll.

*Hotel-König* wendet sich an Spieler mit unterschiedlichsten Erwartungen: an Freunde von Legespielen, Anhänger von Domino-Varianten, Spielgeld-besessene Pseudo-Geschäftsleute und Leute, die ihr Köpfchen beim Spielen nicht in den Urlaub schicken wollen. Außerdem macht das Spiel all denen Hoffnung, die enttäuscht worden sind vom zumeist starren Verlauf so mancher sich sehr ähnelnder Wirtschaftsspiele.

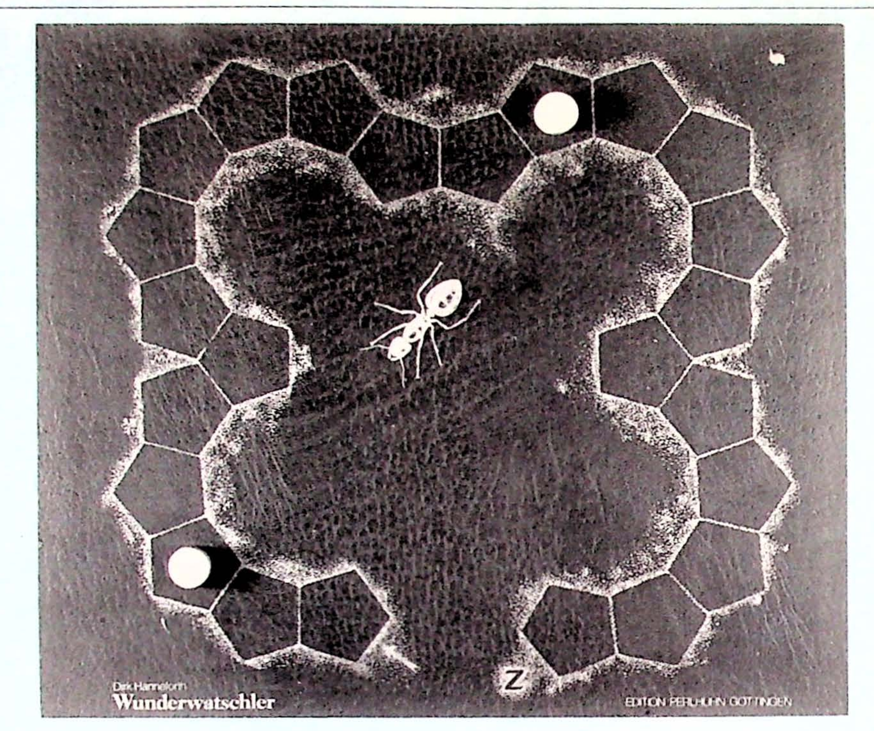
*Helge Andersen*



# Wunderwatschler

# Würfeln auf neue Weise

*Erfinder: Dirk Hanneforth*
*Verlag: Perlhuhn*
*Preisgruppe: I*
*Anzahl der Spieler: 2 bis 5*
*Alter: ab 8 Jahren*
*Spieldauer: 20 bis 40 Minuten*




Die Spiele der Edition Perlhuhn zeichnen sich mindestens dadurch aus, daß sie originell sind und attraktiv aussehen.

So verzeiht man ihnen vielleicht ihre etwas langweilige Verpackung: etwa simple Kartonrollen, die – mit einfarbigem Papier überzogen und sehr spärlichem Text bedruckt – recht wenig über den Inhalt aussagen. Da ihr Verkauf fast ausschließlich per Post vor sich geht, ist es zwar unnötig, mit aufwendigen Covers und großen Werbesprüchen Kunden zu ködern – aber mancher Spieler hätte vielleicht doch lieber eine Schachtel, die nach mehr aussieht und sich auch besser stapeln läßt.

Als solche Papprolle in Boutique-Look kommt auch *Wunderwatschler* funktionell richtig: die hölzernen Stöpselfiguren, der goldfarbene Würfel, die Regeln auf Halbkarton sowie der lederartige Kunststoffplan finden Platz, müssen nicht sortierter aufbewahrt werden und lassen nicht viel mehr luftleeren Raum übrig, als üblich ist. Daß man allerdings den Spielplan in der richtigen Weise rollen muß, damit er einerseits in die Hülle paßt und andererseits später auch wieder einigermaßen flach auf dem Tisch liegt, verlangt schon fast mehr Raffinesse, als beim Spiel selbst erforderlich ist.

Da müht sich jeder, seine vier Stöpsel als erster ins scheinbar nahe Ziel zu würfeln. Damit man aber die zwei Dutzend Felder nicht zu schnell durchquert, bringen einen nur gerade Zahlen vorwärts – bei ungeraden muß man eine seiner Figuren zurücksetzen. Landet man auf einem bereits besetzten Feld, kommt es zur Karambolage: der angerempelte (fremde oder eigene) Stöpsel marschiert nun seinerseits um ebensoviele Schritte in dieselbe Richtung weiter. Sollte er auf seinem Zielfeld ebenfalls auf eine andere Figur treffen, dann wird auch diese in gleicher Weise weitergeschubst – und so weiter: mehrstufige Kettenreaktionen sind möglich und stellen meist das ganze bisherige Geschehen auf den Kopf.

Irgendwann – nach vielen hoffnungsvollen Vorstößen und manch frustrierenden Rückzügen schafft man den direkten Wurf ins Ziel oder wird gar hineingepuscht.

Ein überaus einfaches, aber doch immerhin neuartiges Würfelspiel also – an dem man zwar zu zweit und dritt kaum, zu viert oder fünft aber schon seinen Spaß haben kann. Bis zuletzt bleibt unklar, wer gewinnen wird, immer wieder verändert sich die Situation – und wer will, kann sogar auch die eine oder andere (wenn auch recht eindeutige und einfache) Strategie und ein winziges bißchen Denk anbringen.

Andererseits – so der ganz, ganz große Wurf ist *Wunderwatschler* wohl doch nicht – dafür watschelt er ein bißchen zu sehr und zu gleichförmig. Gegen das Ende wird das Spiel nicht (wie etwa bei *Can't Stop*) enger, schneller – es würfelt sich von Anfang bis Ende in gleicher Weise und manchmal zu lange weiter. Zwar erlebt man immer wieder die beliebten Ärgereffekte (die *Fang den Hut, Pachisi, Malefiz* zu Hits machen) – man wird bald den einen, bald den anderen zurück und gar aus dem Feld werfen – aber das alles passiert etwas zu ungezielt, zu zufällig – und oft betrifft es nicht nur einen einzigen, sondern gleich mehrere, mit etwas Pech gar auch noch einen selbst. Und geteiltes Leid ergibt dann doch etwas wenig Schadenfreude.

Wichtig ist wohl, daß zack gewürfelt wird, daß man sich blitzschnell und ohne lange Überlegungspausen auf die neuen Situationen einstellt, einfach drauflosmarschiert und sich dann darüber freut, was dabei passiert. So werden Kinder und Jugendliche an *Wunderwatschler* ihr Vergnügen haben – Erwachsene werden es vielleicht als einfaches, schnell erlerntes Aufwärmspiel mögen, weil es kaum Anforderungen stellt und doch unterhaltsam sein kann.

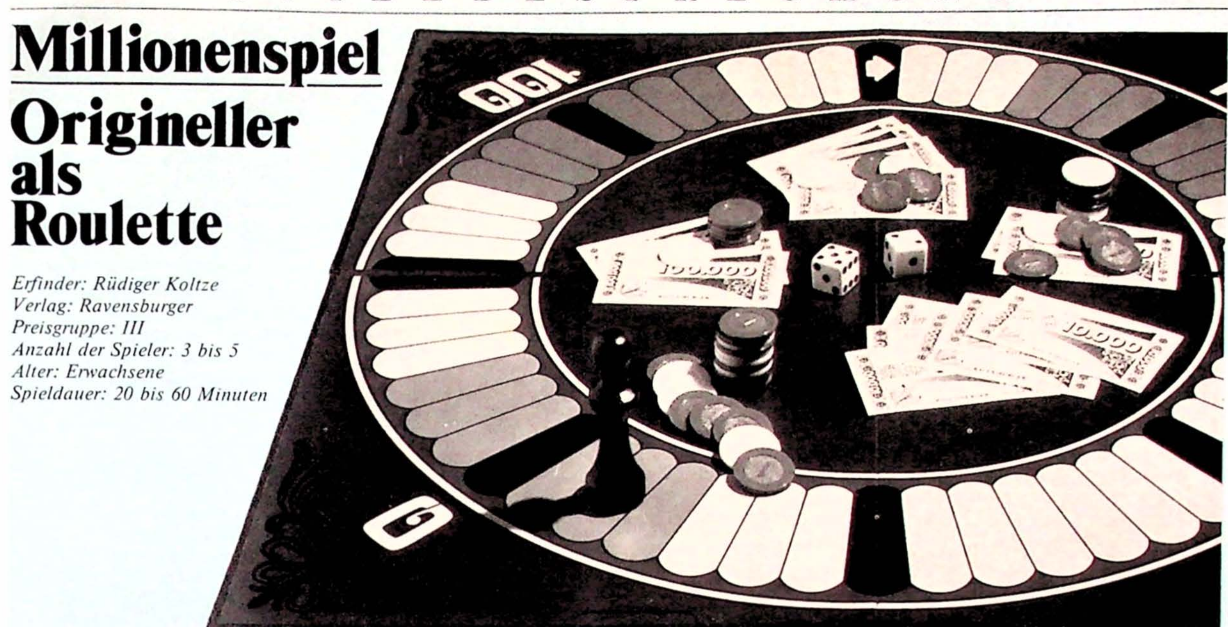
*Walter Luc Haas*

Einfach – Schwierig
Glück – Können
Verpackung 1 2 3 4 5 6
Spielregeln 1 2 3 4 5 6
Spielmaterial 1 2 3 4 5
Spielidee 1 2 3

# Millionenspiel

## Origineller als Roulette

*Erfinder: Rüdiger Koltze*
*Verlag: Ravensburger*
*Preisgruppe: III*
*Anzahl der Spieler: 3 bis 5*
*Alter: Erwachsene*
*Spieldauer: 20 bis 60 Minuten*







In Monte Carlo oder Baden-Baden beim Roulette ist schon manch Erspartes in die falschen Hände geraten. Zudem ist diese Lotterie gehobener Ansprüche als Spiel eine eher trostlose Angelegenheit. Man sollte annehmen, daß es allenfalls den Croupiers Spaß macht, und selbst die sehen nicht so aus.

So sind auch die Versuche, Roulette als Familienspiel zu etablieren, bisher nicht besonders ermutigend verlaufen. Und kaum jemand ist ernsthaft traurig darüber. Da ist die Skepsis schon verzeihlich, mit der man die Schachtel dreht und wendet. Aber die ist, wie so oft, keine Hilfe: Vorn ein Spielkasino, hinten ein paar smarte Schauspieler in dramatischer Geste, dazwischen karge Hinweise – zum Teil falsch.

Besser hätte man darauf hingewiesen, daß *Millionenspiel* eben nichts mit Roulette zu tun hat. Ein durchaus eigenständiges Spiel mit originellen Ideen ist und das angebliche Vorbild ganz schön alt aussehen läßt.

Auf einem Rundkurs wird eine einzige große Spielfigur von den Spielern abwechselnd vorwärtsgewürfelt. Die 72 Felder sind farblich in acht Bereiche aufgeteilt: rot, blau, gelb, grün, und immer dazwischen braun. Jeder Bereich hat sieben Felder. Das mittlere Feld eines jeden Bereichs ist schwarz.

Nachdem alle Spieler einen Teil ihres Geldes gesetzt haben, würfelt einer von ihnen mit zwei Würfeln. Die Spielfigur wird um die angezeigte Augenzahl vorwärtsgesetzt. Die Farbe des Feldes, auf dem sie zu stehen kommt, entscheidet – für alle Spieler gleich – über Gewinn oder Verlust. Das eingesetzte Geld kann sich verdoppeln, verzehnfachen, verhundertfachen oder in Luft auflösen. Dazu kommt gemeinerweise ein Bereich, der Verlust des *nicht* gesetzten Geldes bedeutet.

Sieger ist, wer zuerst aus fünf Chips eine Million macht. So einfach ist das. So einfach wäre das, hätte man nicht ein paar Raffinessen eingebaut, die diesem Glücksspiel einen kräftigen Schuß Taktik verpassen.

Um zu verstehen, welche Möglichkeiten angeboten sind, zunächst ein kleiner Löffel Mathematik: Mit zwei Würfeln bekommt man im Durchschnitt sieben Augen. Mal weniger, mal mehr, aber eben im Durchschnitt sieben.

Wenn wir uns erinnern, daß der aus Feldern einer Farbe bestehende Bereich gerade sieben Felder lang war, ist klar: Im Durchschnitt führt einmal würfeln die Spielfigur von einem Bereich in den nächsten. Jeder Spieler kann leicht auszählen, wo die Spielfigur steht, wenn er selber mit würfeln an der Reihe ist. Und damit beginnt die Taktik! Der Spieler, der würfelt, hat nämlich das Recht, als letzter sein Geld zu setzen – oder es nicht zu tun. Er sieht, was die Konkurrenz macht, und hat die Würfel in der Hand. Außerdem: Kommt beim ersten Mal nicht die gewünschte Augenzahl, darf er es ein zweites Mal versuchen.

Mit solchen Hilfsmitteln kann man das Glück ganz schön manipulieren. Besonders um den grünen Bereich herum kann Turbulenz aufkommen. Grün bedeutet Verlust des nicht gesetzten Geldes. Die davor oder dahinter liegenden braunen Bereiche bedeuten Verlust des gesetzten Geldes. Da ist jede weitere Erklärung überflüssig!

Aber auch in der Nähe der roten Felder gehen – besonders gegen Spielende – die Wogen hoch. Rot bedeutet nämlich hundertfacher Gewinn. Da müssen dann schon alle kräftig zusammenarbeiten, um zu verhindern, daß ein 10 000-Chips-Kapitalist in der Nähe der roten Felder die Würfel in die Hand bekommt. Leicht könnte er zum Millionär werden und dann bleibt nur noch: Faites votre jeu – Das Millionenspiel und Roulette haben eben doch Gemeinsamkeiten.

*Eberhard von Staden*

| | | |
|---|---|---|
| Einfach | ○●○○○○○ | Schwierig |
| Glück | ○○○●○○○ | Können |
| Verpackung | 1 2 3 4 ● 6 | |
| Spielregeln | 1 2 3 4 ● 6 | |
| Spielmaterial | 1 2 3 4 ● 6 | |
| Spielidee | 1 2 3 4 ● 6 | |

Wie man die schwarze Neun auf die rote Zehn plaziert, Kartengruppen umlegt, via Freiplätze manövriert und schließlich Familien auf Asse aufbaut – solches und ähnliches wird zur Zeit gleich in mehreren Büchern beschrieben:

Edeltraut Mertel: Großes Buch der Patiencen (Keyser, DM 42,–); Hannelore Juhls: Neue Patiencen (Franckh, DM 9,80) und: Patience: Altes Spiel – neuer Spaß (Franckh, DM 9,80); Irmgard Wolter: Patience legen (Humboldt, DM 5,80) und: Patiencen in Wort und Bild (Falken, DM 7,80); Hermann Kühne: Patiencen – 40 Spielvorschläge (Ravensburger, DM 6,80); Elisabeth von Sicard: Das kleine Buch der Patiencen (Goldmann, DM 3,80).

Zu dieser bereits ansehnlichen Sammlung kommt nun neu Gilbert Obermairs Patiencen. Für Anfänger und passionierte Spieler (Heyne 1982, 128 Seiten, DM 6,80).

Es ist unterteilt in Solo-Patiencen mit 32, dann 52 und schließlich 104 Karten, beschreibt auch drei Patiencen für zwei Spieler und enthält ein Register für die Fachausdrücke.

Zu jedem Spiel nennt es die anderen Namen, unter denen es bekannt ist, gibt den Schwierigkeitsgrad an, erklärt es in kurzen, vorbildlich dargestellten, klaren Regeln und erläutert es zudem noch mit einem Photo.

Man kann sich fragen, ob wirklich noch ein Patiencen-Buch nötig war: Wer irgendein anderes besitzt, wird hier kaum Neues finden oder gar ausgerechnet sein Lieblingsspiel vermissen. Aber immerhin wird er es mit diesem Buch leichter haben als mit manchen andern, die Regeln schnell und richtig zu verstehen.

Um solche klare und übersichtliche Darstellung bemühte sich auch Ursula Eschenbach in ihrem Mah-Jongg. Das chinesische Glücks-, Kombinations- und Gesellschaftsspiel (Falken 1982, 80 Seiten, DM 9,80). Nicht durchweg aber ist ihr das gelungen: Tabellen laufen über mehrere Seiten hinweg, wichtige Regeln sind zu wenig strukturiert und deshalb schwer verständlich: Manches wirkt so komplizierter, als es ist. Einige strategische Hinweise sind in Kurzform gegeben, bleiben aber unbegründet und ohne Exempel. Hilfreich sind hingegen die Berechnungsbeispiele, eine Liste der Fachausdrücke, eine Multiplikationstabelle sowie diverse Abbildungen.

Schon fast nostalgische Gefühle erweckt Robert Polins und Michael Rains Wie man besser flippert! Tricks – Technik – Theorie (Dumont Taschenbuch 1982, 132 Seiten, DM 12,80), das zu einem Zeitpunkt herauskommt, da in den Spielsalons immer mehr Flipperkästen populäreren Elektroniks weichen müssen. Da liest man von Flips, Catches, Bounces, Shots aller Art, vom Timing und vom Schütteln – Techniken, die alle gut erklärt und illustriert dargestellt sind und mit denen man (nach viel Übung) vielleicht wirklich die Bumpers, Kickers und Targets behexen und mit den Kugeln zaubern kann.

Ein Apparat, der „El Dorado“, wird dann detailliert vorgestellt und analysiert, um so das bisher Gelernte und einiges mehr zu verdeutlichen. Für eine ganze Serie von Modellen mit unterschiedlichen Arrangements teilen Kurzhinweise mit, welche der beschriebenen Tricks bei ihnen zu Erfolgen führen.

Eher skurril und hoffentlich nicht allzu ernst gemeint sind zwei Essays auf den letzten zehn Seiten des Buchs: unter anderem wird da das Flippern in die Zen-Philosophie einbezogen.

Wer zwar gerne mit dem Kopf spielt, dabei aber ohne mathematisches Vorwissen auskommen möchte, wird Pierre Berloquins Kopfspiele (Hugendubel 1982, 80 Seiten, DM 14,80) mögen. Da sind etwa Quartette durcheinandergeratener Zeichnungen mit etwas Denken und scharfem Beobachten in die chronologisch richtige Reihe zu bringen; aus Gruppen von meist sieben Illustrationen ist jene herauszufinden, die wegen irgendeines Details aus dem Rahmen fällt; Wortketten und Symbolreihen soll man logisch richtig ergänzen – und vieles mehr.

Die Sammlung enthält erfreulich viel Neuartiges und hier noch Unbekanntes – eine bunte Mischung verschieden schwerer Aufgaben.

---

Pieter van Delft und Jack Botermans: *Denkspiele der Welt. Puzzles – Knobeleien – Geschicklichkeitsspiele – Vexiere.* Hugendubel-Verlag 1981, 2. Auflage, 200 Seiten, DM 29,80



Wenn Sie den Zauberwürfel und seine Nachfolger schon etwas gelangweilt manipulieren können – oder wenn Sie diese Dinger nach vergeblichem Bemühen frustriert in den Abfalleimer wandern ließen – wenn Sie also aus irgendeinem Grund nun auch davon überzeugt sind, daß nur ein toter Würfel ein guter Würfel ist – dann ist vielleicht auch für Sie der Augenblick gekommen, sich nach etwas Neuem umzusehen.

Wie so oft ist dieses Neue, das Sie suchen sollten, eigentlich etwas Altes: denn schon lange vor dem Würfel gab es Verzwicktheiten aller Art, die man nur mit viel Denk, Kniff und Geduld lösen konnte und die mindestens ebenso faszinierend sind wie all die Dreh- und Schiebepuzzles, die noch bis vor kurzem so unheimlich Furore machten.

Natürlich können Sie sich zur Zeit für viel Geld alle möglichen Knobeleien kaufen. Sie können sich aber statt dessen oder zusätzlich auch das Buch „Denkspiele der Welt“ erstehen und bekommen für einen akzeptablen Preis ein in mancher Hinsicht prächtiges Werk. Schon beim ersten Durchblättern macht es Spaß. Da ist keine Seite, die nicht mindestens eine (oft farbige) Abbildung zeigt – Photos von bekannten und unbekannten, alten und neuen Spielereien, Zeichnungen und Diagramme zu den Denkaufgaben, Illustrationen zu den Lösungen – ein sehr ansehnliches Bilderbuch.

Wenn Sie dann etwas gemächlicher dahinter gehen, entdecken Sie, daß den Hauptkapiteln kurze Texte vorausgehen, die manch historisch oder sonstwie Informatives enthalten – so kommt auch der Wißbegierige auf seine Rechnung.

Der Bastler findet Hinweise und Pläne, die ihm erlauben, viele Knobelspiele nachzubauen – vorausgesetzt, er ist erfahren genug, daß er mit Hilfe der Diagramme die mitunter etwas knappen Anleitungen verstehen und dann die Teile passend zusammenfügen kann. Andere dürften da etwas Mühe haben.

Vor allem aber ist das Buch eine Fundgrube für Spielereien und Denkpuzzles aller Art: da sollte jeder einige jener Probleme finden, über die er schon immer gerne gebrütet hat – dann aber wohl auch andere, durch die sich ihm vielleicht ganz neue Kniffelwelten eröffnen.

Da geht's um Somawürfel, Tangrams, Pentominos und dazu passende Teilungsprobleme, um Aufgaben mit Streichhölzern und Dominosteinen, um Logeleien, Magische Quadrate, Labyrinthe, um Rangier- und andere Schiebepuzzles... Bemerkenswert und ungewöhnlich aber sind vor allem die Kapitel über jene Zusammensteck- und Verpackungspuzzles, bei denen man die ineinander verzahnten Teile kaum zur gewünschten Form zusammen und auch nur ebenso mühsam wieder auseinanderbringt – sowie jene über die scheinbar unlösbar miteinander verketteten und verstrickten Drahtgebilde und Konstruktionen aus Schnüren, Kugeln und Ringen, die man dann doch entwirren und wieder zusammenfügen kann (siehe Foto).

Wer die 1. Auflage von „Denkspiele der Welt“ besitzt, braucht sich diese zweite nicht zu kaufen: die Ausgaben sind identisch. Sonst aber sollten Sie nicht zögern: das Buch verdient es, in Ihrem Regal zu stehen.

Sid Sackson/Claude Soucie:

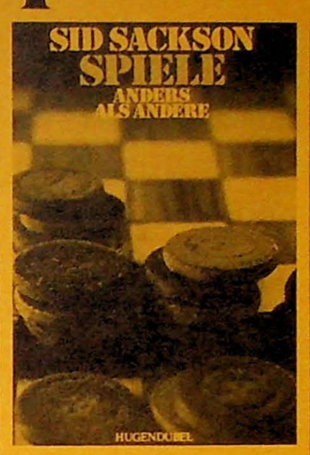
# Neue Spiele auf altem Brett

Das scheinbar so simple 8x8-Felder-Brett ist zweifellos eine der wichtigsten Errungenschaften der Spielgeschichte. Unzählige bekannte und unbekannte Erfinder haben damit herumgepröbelt und sind dabei auf viele überraschende und interessante Ideen gestoßen. Man kann nur ehrfürchtig staunen, was einem zum gleichen Thema alles einfallen kann: die Palette reicht dabei von den uralten *Chaturanga, Schach* und *Dame* über *Reversi* bis hin zu modernen Versionen wie etwa Alex Randolphs *Pferdeäppel* oder Sid Sacksons *Focus* (vgl. *SpielBox*, 4/81, S. 19 und 2/82, S. 25).

*Focus* stand wohl auch Pate bei den beiden hier abgedruckten *LOA* (Lines of Action) und *FOA* (Field of Action): angestachelt durch die grandiose Weise, wie dabei auf dem Damebrett (mit abgeschnittenen Ecken) ein großartiges Spiel entstanden war, wollten nun auch Sid Sacksons Freunde in einer Art Wettkampf die gleiche Aufgabe bewältigen, wobei er sich selbst natürlich mit weiteren Kreationen ebenfalls beteiligte.

Damals, in der Mitte der sechziger Jahre, trafen sich nämlich einige New Yorker Spieleerfinder ziemlich regelmäßig und bildeten einen formlosen Club, die NYGA (New York Game Associates): sie tauschten Ideen aus, testeten neue Entwürfe und gaben auch einfach Denkanstöße, die schließlich manchen genialen Blitz zündeten.

So entstanden dann etwa




gleichzeitig Bob Abbotts *Überfahrten* (Crossings), der Vorläufer zu seinem *Epaminondas* (vgl. *SpielBox* 2/82, S. 29), Sid Sacksons *Netzwerk* (Network), *Weg damit!* (Take It Away), *Liegenschaften* (Property), *FOA* (Field of Action) und Claude Soucies *LOA* (Lines of Action) – die alle auf dem Damebrett gespielt werden.

*FOA* wird hier erstmals vorgelegt – ausführliche Regeln zu all den anderen eben genannten Titeln findet man in Sid Sacksons Buch *Spiele anders als andere* (vgl. *SpielBox* 4/81, S. 53), aus dem wir mit freundlicher Genehmigung des Hugendubel-Verlags die Beschreibung von *LOA* entnehmen.

Wer sich diese Spiele näher anschaut, wird ganz nebenbei auch einiges über den schöpferischen Prozeß des Spieleerfindens lernen – und sich wohl in Zukunft hüten, oberflächlich ähnlich Scheinendes in denselben Topf zu werfen. Brett und Steine bilden ja nur eine Komponente des Ganzen – und wie man bald erkennen wird, entstehen Gehalt, Wert, Anspruch, Reiz und Atmosphäre eines Spiels mindestens ebenso sehr aus der Mechanik seiner Regeln. Wie man dabei die einzelnen (vielleicht gar altbekannten) Ideen miteinander mischt und verbindet, wie man sie gewichtet und zum Tragen bringt, entscheidet letztlich, ob das Produkt originell ist, Pfiff hat und den Aufwand lohnt.

Eines der Wettbewerbsziele bestand darin, eine neuartige Zugart zu finden. Bestimmt bei *Focus* die Höhe der Türme und bei *Überfahrten* die Länge der Steinkolonne die maximale Zugweite einer ganzen Gruppe, so muß man bei *LOA* und *FOA* einen Stein genau so weit ziehen, wie es der Zahl der Steine entspricht, die sich in der gleichen Linie bzw. in den unmittelbar benachbarten Feldern befinden. Bei allen vier Spielen entscheiden so jeweils andere (z. T. auch fremde) Figuren über die Bewegungsmöglichkeiten, aber jede dieser Regeln ermöglicht in völlig anderer Weise ungewöhnliche und reizvolle taktische Finessen.

Außer bei *Focus* (Besitzwechsel der Türme und Reservenbildung!) scheint die zweite Aufgabe bei den hier diskutierten Spielen eher konventionell gelöst: landet man auf einem gegnerischen Stein, wird dieser geschlagen. Im Zusammenhang mit den Zugregeln wird die Sache aber schon wesentlich raffinierter und origineller: da jedes Schlagen die Gesamtkonstellation und damit die Bewegungsmöglichkeiten verändert, geht es nicht nur darum, die gegnerische Kampfkraft zu reduzieren. Das Spielbeispiel zu *LOA* läßt ahnen, daß hier verzwicktere Strategien nötig sind.

Schließlich war als schwierigste Aufgabe ein ungewöhnliches Spielziel zu finden: auch dieses Problem ist mit überraschenden Einfällen angegangen worden: da sollen etwa in *FOA* die Nummern der geschlagenen Steine eine ununterbrochene Folge bilden – in *LOA* muß man seine Steine zu einer festen Gruppe scharen – bei *Überfahrten* versucht man einen Stein mehr auf die gegnerische Grundlinie zu manövrieren, als dieser im Gegenzug ins Ziel zu bringen vermag . . .

Glücklicherweise gibt es bei jenem Wettstreit nicht darum, einen Sieger zu erküren – es würde schwer fallen, zu entscheiden, welches dieser Spiele die Bedingungen am besten erfüllt hat und am meisten hergibt: jedes hat seinen eigenen Reiz und spielt sich trotz aller scheinbaren Ähnlichkeiten völlig anders.

Jedenfalls aber wurde auch bewiesen, daß das alte Damebrett noch lange nicht ausgedient hat.



*Das 8x8-Felder Brett in einer historischen Karikatur: Ludwig XIV. von Frankreich spielt eine „Dame-Partie von entscheidender Bedeutung" gegen Spanien, Holland und Deutschland.*

**Unser Spiel zum Herausnehmen**

# FOA

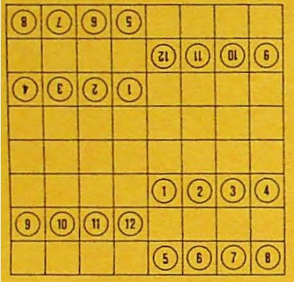
## Field Of Action

Von Sid Sackson

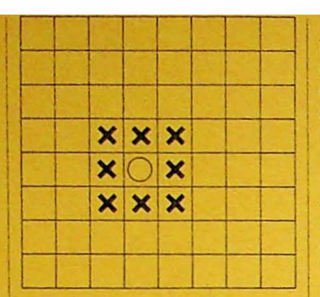
**Spieler:** Zwei

**Material:** Ein Damebrett und je zwölf Steine. Jeder Satz ist mit den Zahlen 1 bis 12 numeriert.

**Vorbereitung:** Die Abbildung zeigt die Startaufstellung. Wer anfängt, wird in beliebiger Weise bestimmt.



**Das Spiel:** Wer an der Reihe ist, wählt einen Stein seiner Farbe und zieht ihn in gerader Linie. Ein Stein bewegt sich *genau* so viele Felder weit, wie ihm andere Steine benachbart sind.



Ein Stein ist einem anderen benachbart, wenn er sich in einem der acht Felder befindet, die diesen umgeben. Als Nachbarn gelten Steine der eigenen und der gegnerischen Farbe.

Hat ein Stein keinen Nachbarn, muß er stehenbleiben.

*Beispiel:* Aus der Anfangsstellung könnten die Steine 4, 8 oder 9 je ein Feld weit ziehen; die 12er-Steine ließen sich drei, alle anderen zwei Felder weit bewegen.

Ein Stein kann in beliebiger Richtung (also auch diagonal) gezogen werden.

Er darf dabei einen oder mehrere andere Steine überspringen; diese werden davon in keiner Weise betroffen.

Landet man auf einem gegnerischen Stein, ist dieser geschlagen und wird vom Brett genommen. Es ist aber nicht gestattet, auf einem eigenen Stein zu landen.

**Spielziel:** Ein Spieler gewinnt, wenn der andere nicht mehr ziehen kann, weil alle seine Steine isoliert sind.

Man ist aber auch Sieger, wenn man fünf gegnerische Steine gefangen hat, deren Zahlen sich folgen. Diese Steine müssen nicht ihrer Reihenfolge geschlagen worden sein, und es ist gleichgültig, ob man noch zusätzliche Steine erobert hat.

*Beispiel:* Ein Spieler hat die Nummern 7, 8, 1, 5, 6, 12, 9 genommen; er bildet daraus die Gewinnreihe 5-6-7-8-9; die 1 und die 12 werden außer acht gelassen.

Wer in seinem nächsten Zug einen spielentscheidenden Stein schlagen kann, warnt den Gegner (z. B.: „Ich kann Deine 9 nehmen und gewinne".)

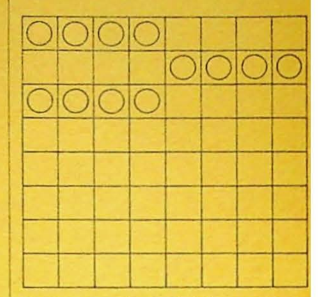
**Variation der Wertung:** Wenn einer die Partie beendet, indem er entweder fünf Steine mit sich folgenden Zahlen erobert oder den Gegner bewegungsunfähig gemacht hat, schreibt er sich eine Punktzahl gut. Diese hängt von der Anzahl Steine ab, die er genommen hat, und ist um so besser, je weniger Steine er insgesamt schlagen mußte, um das Spielziel zu erreichen:

5 geschlagene = 7 Punkte
6 geschlagene = 6 Punkte
7 geschlagene = 5 Punkte
8 geschlagene = 4 Punkte
9 geschlagene = 3 Punkte
10 geschlagene = 2 Punkte
11 geschlagene = 1 Punkt

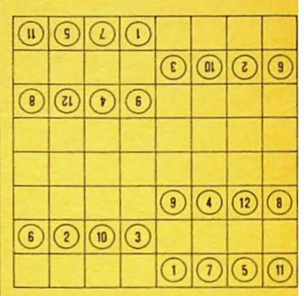
Vor Beginn bestimmt man gemeinsam eine Zielsumme (etwa 7 oder 12 o. ä.) und spielt dann soviele Partien, bis einer diese Summe erreicht oder überschreitet.

**Variation der Anfangsstellung:** Einer der Spieler kehrt seine Steine um, mischt sie verdeckt und stellt sie dann unbesehen in der üblichen Anordnung auf. Die Steine werden nun wieder umgedreht, und der Gegner kopiert die Anordnung auf seiner Brettseite.

*Beispiel:*



*Steine des einen Spielers verdeckt gemischt und aufgestellt*



*Steine des einen Spielers umgedreht; der andere kopiert die Stellung.*





# LOA

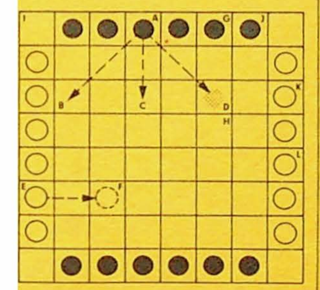
## Lines Of Action

Von Claude Soucie

**Spieler:** Zwei.

**Material:** Ein Damebrett und zwölf Steine. Diese werden – wie unten abgebildet – in den äußeren Feldern des Brettes aufgestellt. Der eine Spieler führt die schwarzen, der andere die weißen Steine.

**Das Spiel:** Schwarz beginnt, es wird abwechselnd je ein Stein gezogen. Ein Stein bewegt sich in gerader (auch diagonaler) Linie *genau* so viele Felder weit, wie es die Zahl gegnerischer oder eigener Steine bestimmt, die auf dieser Zuglinie stehen; der ziehende Stein wird mitgerechnet.




*Beispiel:* Der schwarze Stein A könnte in seinem ersten Zug zwei Felder weit nach B, C oder D gehen.

Ein Stein darf über einen oder mehrere Steine springen, aber nicht auf einem Feld landen, das von einem eigenen Stein besetzt ist. Die übersprungenen Steine werden davon in keiner Weise betroffen.

*Beispiel:* Schwarz hat von A nach D und Weiß von E nach F gezogen. Schwarz könnte nun seinen Stein G über drei Felder – über seinen eigenen Stein D hinweg – nach H bewegen. Schwarz könnte mit G aber beispielsweise auch über drei eigene Steine fünf Felder weit nach I springen (G, J und die drei übersprungenen Steine = 5 Felder). Stein J hingegen könnte dies nicht tun, da er dabei auf einem anderen schwarzen Stein landen würde.

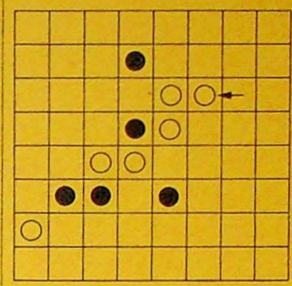
Gegnerische Steine dürfen nicht übersprungen werden. Man kann aber mit einem Stein auf einem gegnerischen landen und ihn dadurch schlagen; der geschlagene Stein wird vom Brett entfernt.

*Beispiel:* Hätte Schwarz im ersten Zug Stein A nach D gezogen, könnte Weiß nun seinen Stein K nicht drei Felder nach links bewegen, weil er nicht über den schwarzen Stein D springen darf. Weiß könnte aber diagonal von L zwei Felder weit nach D ziehen und den schwarzen Stein dort schlagen.

**Spielziel:** Ein Spieler gewinnt, wenn alle seine verbliebenen Steine eine zusammenhängende Gruppe bilden; jeder Stein muß aber waagerecht, senkrecht oder diagonal mindestens einem eigenen Stein benachbart sein.

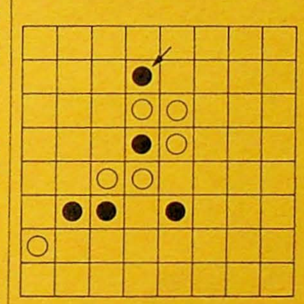
Hat ein Spieler nur noch einen einzigen Stein übrig, dann stellt dieser allein die Gewinnstellung dar. Schlägt ein Spieler einen isolierten Stein und entsteht daraus gleichzeitig eine eigene Gewinnstellung und eine für seinen Gegner, so geht der Sieg an den Spieler, der so gezogen hat.

**Endspiel-Muster:** Das folgende Beispiel zeigt etwas von der Vielfalt der Stellungen, die in „LOA" entstehen können:

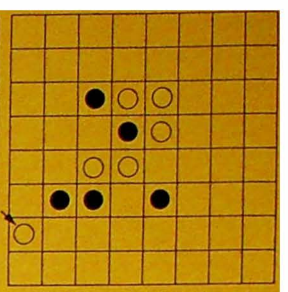


Wäre jetzt Schwarz am Zuge, könnte er gewinnen: Er müßte seinen obersten Stein drei Felder nach unten bewegen, dort den weißen Stein schlagen und würde so alle seine Steine vereinigen.

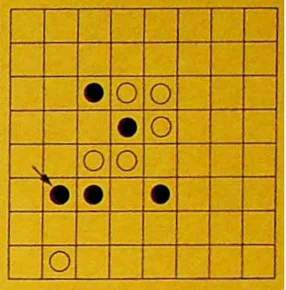
Nun ist aber Weiß an der Reihe und zieht den Stein oben rechts in Pfeilrichtung, woraus folgende Stellung entsteht:



Schwarz hat jetzt keinen unmittelbaren Gewinnzug und fährt mit dem markierten Stein diagonal ein Feld nach unten.

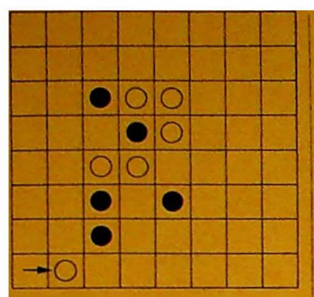


Weiß verschiebt seinen isolierten Stein an den unteren Brettrand.

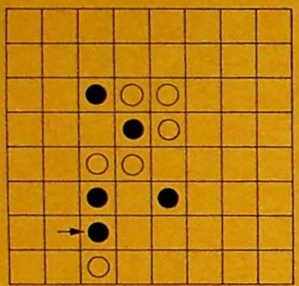


Weiß droht, im nächsten Zug mit dem isolierten Stein zwei Felder nach oben zu ziehen, den schwarzen Stein dort zu schlagen und so die Gruppe zusammenzuführen. Schwarz weicht deshalb diagonal aus. ▶

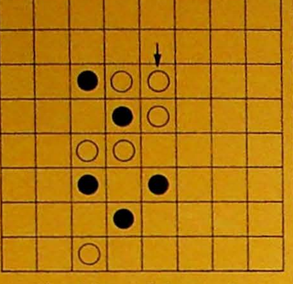




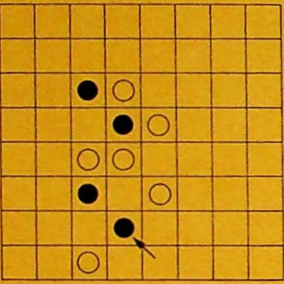
Die Aufwärtsbewegung des isolierten weißen Steins wäre nun auf einen Schritt reduziert; über den schwarzen Stein – diagonal nach oben – darf der nicht springen; er zieht ein Feld nach rechts.



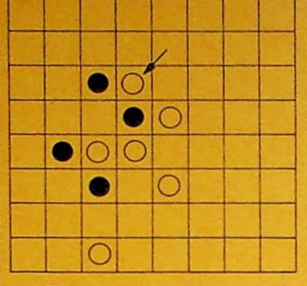
Wiederum droht Weiß mit einem Gewinnzug (diagonal zwei Felder nach oben), aber ein schwarzer Stein wirft sich dazwischen.



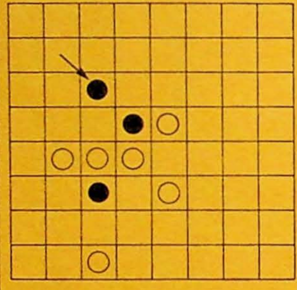
Nun könnte Schwarz siegen: Sein oberster Stein müßte zwei Felder diagonal abwärts ziehen; Weiß kontert durch das Schlagen des schwarzen Anschlußsteines.



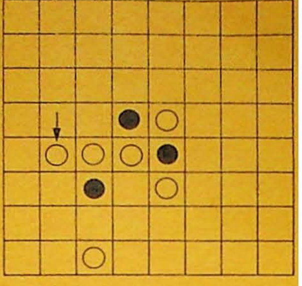
Schwarz ist nicht unmittelbar gefährdet und zieht den bezeichneten Stein diagonal nach oben.



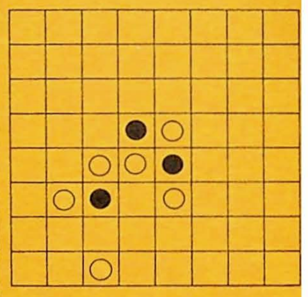
Erneut winkt Schwarz der Sieg: Er müßte nur seinen zweitobersten Stein um zwei Felder nach links bewegen. Weiß aber vermag seinen isolierten Stein immer noch nicht anzuschließen, rettet sich aber wieder durch das Schlagen eines schwarzen Steines:



Schwarz setzt den Angriff mit einem Diagonalzug fort.

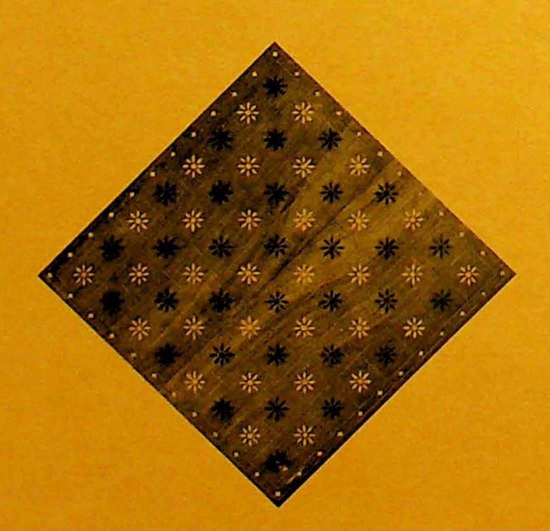


Noch einmal hat Schwarz eine Gewinnstellung: Sein unterster Stein könnte nach rechts ziehen. Weiß verhindert das, indem er einen weiteren Stein auf diese Linie bringt – in waagerechter Richtung müßte sich der schwarze Stein nun drei Felder weit bewegen. . .



Der weiße Zug hat die Waagerechte für den untersten schwarzen Stein blockiert. Auch kann er Weiß nicht mehr daran hindern, seinen isolierten Stein mit einem Diagonalzug anzuschließen.

Damit hat Weiß gewonnen.



# Varianten und Finessen

Die Varianten und Finessen, die wir Ihnen auf dieser und den folgenden Seiten vorstellen, sollen Ihren Spaß am Spielen vergrößern. Zu oft verderben unverständliche oder ausdeutbare Regeln diesen Spaß. Wir machen Ihnen deswegen Vorschläge, wie Sie Spielregeln ändern und dadurch ein Spiel verbessern können. Hoffentlich sind diese Verbesserungen dann verständlich und eindeutig.

Wenn Sie selbst originelle Ideen haben, dann lassen Sie es uns bitte wissen. Die interessantesten Einsendungen honorieren wir mit einem Gratisabonnement der *SpielBox*. Diesmal geht dieses Geschenkabonnement an Rainer und Ulrike Schiefer in Köln für ihre *Kniffel*-Ideen.

Bitte berücksichtigen Sie bei Ihren Einsendungen, daß die Manuskripte für eine bestimmte Ausgabe der *SpielBox* etwa zwei Monate vor dem Erscheinungstermin dieses Heftes fertiggestellt sein müssen. Diesen Termin finden Sie regelmäßig auf den Lösungsseiten am Ende eines jeden Heftes. Es kann jedenfalls manchmal ein bißchen dauern, bis wir Ihre Ideen aufgreifen können. Wir bitten um Nachsicht und Geduld. Unsere Anschrift:

*SpielBox*
Postfach 20 09 10,
5300 Bonn 2

Ihr
*Knut Michael Wolf*

## Dampfroß

In der letzten *SpielBox*-Ausgabe haben wir uns mit dem Spielablauf von *Dampfroß* beschäftigt. Diesmals geht es um Varianten dieses interessanten Spieles.

Seit der Entstehung des Spiels hat sein Erfinder etwa 15 verschiedene Landkarten entwickelt, auf denen die Eisenbahnlinien gebaut werden können. Da gibt es Spielpläne von Schottland, Irland, Frankreich, den USA usw. usw. Die deutsche Karte wurde speziell für die Bütehorn-Ausgabe entwickelt. David Watts zählt sie mit zu seinen besten Entwürfen. Allerdings wurde die Originalfassung etwas abgemagert, bevor sie in Druck ging. Wir haben für Sie zusammengestellt, was auf der gedruckten Karte fehlt.

**Die Deutschlandkarte**

(Vorweg ein Hinweis: Sollte Ihre Deutschlandkarte keine Berge enthalten, haben Sie leider die erste Auflage des Spiels gekauft. Inzwischen wurden die Berge nachgetragen.)

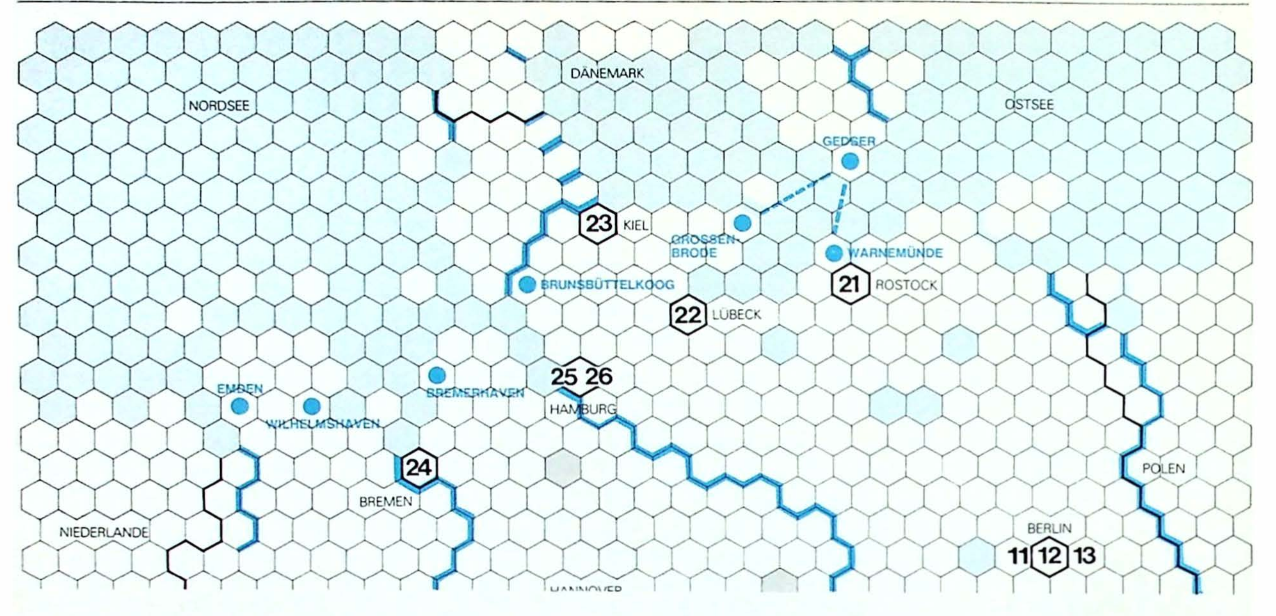
Zuerst wird die Karte in der Küstenregion ergänzt: Tragen Sie bitte die Hafenstädte Emden, Wilhelmshaven, Bremerhaven und Brunsbüttelkoog ein sowie die Fährhäfen Gedser, Grossenbrode und Warnemünde. Die genaue Lage können Sie dem abgedruckten Kartenausschnitt entnehmen (siehe Abb. auf der nächsten Seite). Diese sieben Orte erhalten keine Stadtkennziffer wie die anderen Städte der Karte; für ihren Anschluß ans Eisenbahnnetz gibt es auch keine Prämie.

Zwischen Grossenbrode und Gedser sowie Warnemünde und Gedser verläuft je eine Fährverbindung. Ein Spieler, der mit seinem Eisenbahnnetz die Orte Grossenbrode oder Warnemünde erreicht, kann die Fähre zum Preis von 6 (Wert-)Einheiten kaufen. Beide Fähren dürfen aber nicht in der Hand desselben Spielers sein. In der Betriebsphase kostet eine Fahrt auf der Fähre 5 Würfelpunkte (3 für die Fahrt und je 1 für das Be- und Entladen). Andere Spieler dürfen die Fähren benutzen, wenn sie dem Besitzer 3 Einheiten zahlen.

Während in der Bütehorn-Version alle Eisenbahnlinien innerhalb der Grenzen verlaufen, hat der Autor des Spiels auch „internationale“ Fahrtrouten vorgesehen. Eisenbahnlinien dürfen die Grenzen überschreiten, müssen aber auf dem ersten Feld jenseits der Grenze enden. Prämien gibt es für den Anschluß der Nachbarländer nicht.

In der Betriebsphase findet in jeder zweiten Runde eine „internationale“ Fahrt statt. Während sonst eine Stadtkennziffer ausgewürfelt wird, ermittelt man in den internationalen Runden das Ziel nach folgender Methode: Es wird mit beiden Würfeln gewürfelt. Beim roten Würfel gilt die Punktzahl, beim blauen Würfel interessiert nur, ob eine gerade (G) oder ungerade (U) Zahl geworfen wurde. Aus der Kombination ergeben sich folgende internationale Ziele: ▷






1G = Dänemark
1U = Polen
2G = Tschechoslowakei
2U = Österreich
3G = Schweiz
3U = Frankreich
4G = Belgien oder Luxemburg
4U = Niederlande
5G = Ostseehafen (Rostock, Lübeck oder Kiel)
5U = Großhafen (Bremen oder Hamburg)
6G = Hafenstadt (Emden, Wilhelmshaven, Bremerhaven oder Brunsbüttelkoog)
6U = jeder beliebige Hafen

In den internationalen Fahrten werden die gleichen Prämien wie bei den normalen Routen gezahlt.

Damit kennen Sie alle Spielregeln, die der *Dampfroß*-Autor ursprünglich für die Deutschland-Karte vorgesehen hatte. Probieren Sie sie einmal aus, und Sie werden sehen, daß das Spiel noch interessanter wird.

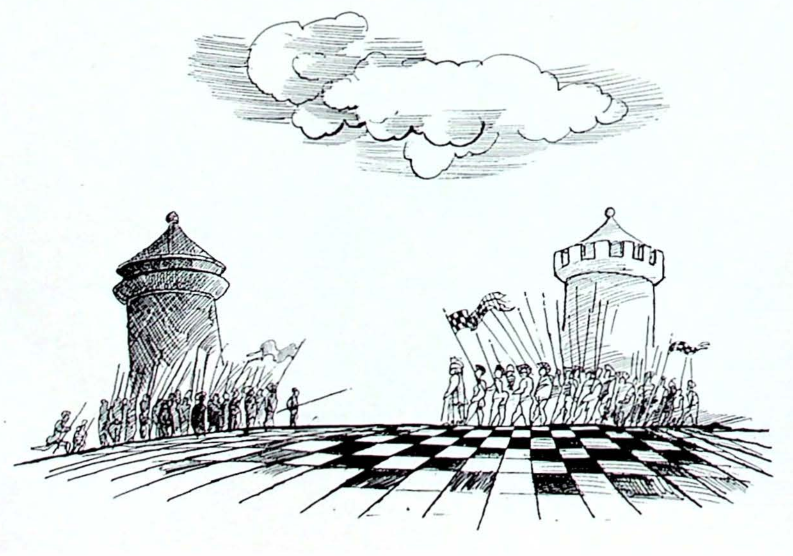
In der nächsten Ausgabe erweitern wir *Dampfroß* um eine weitere Spielidee: aus *Dampfroß* wird *Frachtroß*.

# Ploy

In der *Ploy*-Spielbesprechung in Heft 1/82 schrieb *Helge Andersen*, daß ein Spielstein nur um 45° gedreht werden dürfte, und rief damit den Protest unseres Lesers *Dietrich Lange* hervor (Leserbriefe in Nr. 2/82). Inzwischen ist es uns gelungen, die amerikanischen Originalregeln für *Ploy* aufzutreiben, wie sie von 3M herausgegeben wurden. Dort ist in der Tat nirgendwo von einer 45°-Drehung die Rede. Wenn Sie *Ploy* also nach den Originalregeln spielen wollen, dann streichen Sie aus der deutschen Ausgabe den Satz „Jede Figur darf je Richtungszug nur um ein Segment (45°) gedreht werden".

Natürlich können wir unseren Spielbesprechungen nur die deutschen Spielregeln zugrunde legen. Aber zur Klärung solcher Regeldiskrepanzen gibt es ja die Rubrik „Besser Spielen" in der *SpielBox*.

*Ploy* ist eins von mehreren Beispielen dafür, daß sich in Regelübersetzungen Fehler einschleichen können. Manchmal sind es einfach Nachlässigkeiten bei der Übersetzung wie beispielsweise bei *Acquire* und *Feudal* (*SpielBox* 4/81) – interessanterweise sind die Regelfehler auch in der Neuauflage von *Acquire*, das jetzt *Hotel-König*



heißt, nicht beseitigt. Manchmal aber fügt der Übersetzer auch bewußt Änderungen in Spielregeln ein, weil er der Meinung ist, daß sie den Spielablauf verbessern. Korrekt wäre es, wenn die Spielregeln sinngetreu übertragen und eigene Ideen des Übersetzers in einem Anhang angefügt würden.

Keinesfalls sollte man Spielregeltexte als der Weisheit letzten Schluß verstehen und jede Abweichung von der Ur-Regel verurteilen. Auch die 45°-Regel in *Ploy* hat ihre Anhänger. Befolgt man sie, muß man seine Züge genauer vorausplanen. Experimentieren Sie also ruhig mit Ihren Spielen, vielleicht entdekken Sie dabei interessante neue Spielarten.

# Rally

*Rally* wurde bereits in der *SpielBox*-Ausgabe Heft 4/81 vorgestellt. Der Rezensent bemängelte damals mit Recht die schwer verständlichen deutschen Regeln dieses italienischen Spiels. Inzwischen durfte der Autor dieser Zeilen die Spielanleitung selbst überarbeiten. Die Neufassung der Regeln liegt laut Auskunft der Firma Intelli, die die International Team-Spiele in Deutschland vertreibt, ab sofort allen neu ausgelieferten Spielen bei.

Die Regeln wurden völlig neu geschrieben und sollten jetzt auch gleich beim ersten Durchlesen verständlich sein. Einige Einzelheiten wurden aufgrund von Erfahrungen aus mehreren *Rally*-Partien geändert. Sollten Sie noch die erste Regelversion besitzen, wollen wir Ihnen diese Details nicht vorenthalten.

Die Position der Mechaniker wird nicht mehr auf einem Stück Papier notiert. Da sie vor den anderen Spielern nicht geheimgehalten zu werden braucht, wird der Einsatz der Mechaniker entlang der Rennstrecke mit dem – sonst ohnehin nutzlosen – Pfeilstück aus den „Pfeil-Merksteinen" angezeigt.

*Wertung:* Das Prinzip der Siegwertung wurde beibehalten, aber der Berechnungsmodus geändert – mit dem Erfolg, daß man diese Passage der Spielregeln nun nicht mehr dreimal zu lesen braucht, um sie einmal zu verstehen.

Wer das Ziel als erster erreicht, erhält 0 Punkte (ebenso alle Fahrer, die in derselben Spielrunde durchs Ziel fahren). Wer später ankommt, erhält so viele Minuspunkte, wie er Runden zurück liegt. Zu dieser Punktzahl wird anschließend die Startnummer wieder hinzugezählt. Wer danach die höchste Punktzahl erreicht hat, ist Sieger des Rennens.

Beispiel: In der 11. Runde fahren Tom und Jerry als erste durchs Ziel und erhalten dafür 0 Punkte. Max folgt in der 13. Runde, also 2 Runden später (– 2 Punkte) und Moritz in der 15. Runde (– 4 Punkte). Gestartet waren die Fahrer in der Reihenfolge 1. Max, 2. Tom, 3. Jerry, 4. Moritz. Die Startnummer wird nun hinzugezählt (Tab. A):

Tabelle A

| Fahrer | Zieleinlauf | Startnummer | Ergebnis |
|---|---|---|---|
| Max | –2 | +1 | –1 |
| Tom | 0 | +2 | +2 |
| Jerry | 0 | +3 | +3 |
| Moritz | –4 | +4 | 0 |

Sieger der Rally ist Jerry (mit der höchsten Punktzahl) vor Tom und Moritz; Max ist letzter.

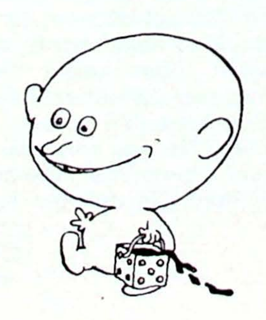
*Übersicht:* Die Einflußfaktoren auf Geschwindigkeit und Risiko wurden am Ende der Spielregeln (die übrigens kürzer geraten sind als die ursprüngliche Regelversion) noch einmal in einer Übersicht zusammengefaßt (Tab. B).

Tabelle B

| Wagentyp | Änderung der Geschwindigkeit (außer 1. Gang) | Änderung der Würfelzahl |
|---|---|---|
| STABIL (S) | 0 | 0 |
| SCHNELL (V) | +1 | +1 |
| PROTOTYP (P) | +2 | +2 |

Wer an der Reihe ist, muß **erst** einen Gang **schalten** und **dann würfeln** für die Risikotabelle!

| | | |
|---|---|---|
| **Risikofaktor** | +1 für jeden überholten Wagen<br>+1 für jedes Bremsmanöver um 1 Feld | |
| **Spezialreifen** | | |
| REGENREIFEN | Risikofaktor | –1 bei Regen/Gewitter |
| | Geschwindigkeit | –1 bei schönem/bewölktem Wetter |
| WINTERREIFEN | Risikofaktor | –1 bei Schneefall |
| | Geschwindigkeit | –2 bei schönem/bewölktem Wetter |
| **Wetter** | Wenn im Wetterfeld eine Zahl gedruckt ist (1, 2 oder 3), wird diese Zahl zum Ergebnis des Risikowürfels hinzuaddiert.<br>Bei Regen/Gewitter erhöht sich der Risikofaktor der Furten auf 5;<br>bei Schnee vermindert sich der Risikofaktor der Furten auf 3. | |
| **Mechaniker** | Jeder Mechaniker der eigenen Mannschaft verringert einen Unfallschaden um 1 Stufe. | |



# Lesertips

## Kniffel

*Rainer und Ulrike Schiefer, Köln* waren die Standardspielregeln zu langweilig geworden. Sie entwikkelten Zusatzregeln, die sie in Reihenfolge vorstellen, wie sie entstanden:

„1. Zunächst erweiterten wir *Kniffel* in der Weise, daß wir nicht ein Spiel allein, sondern alle sechs Spiele, die auf einer *Kniffel*-Gewinnkarte vorgesehen sind, gleichzeitig spielen. Alle 6 x 13 Kästchen sind also auszufüllen, als wäre es nur ein Spiel. Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme aller sechs Spalten ist Sieger. Diese Gesamtsumme kann jeder Spieler wie gewohnt auf der Rückseite seiner Gewinnkarte ermitteln.

2. Eine weitere Regel betrifft den Wurf Kniffel. Die Standardspielregeln sehen hier generell 50 Punkte vor. Wir addieren zu diesem Wert noch die geworfene Augenzahl. Ein Kniffel mit Einser-Augen ergibt 50 + 5 x 1 = 55 Punkte, mit Vierer-Augen 50 + 5 x 4 = 70 Punkte. Erst wenn alle sechs Kniffel ausgefüllt sind, tritt die Regel „Kniffel als Joker" in Kraft; auch dann erst gibt es 100 Zusatzpunkte für jeden weiteren Kniffel. Aber: Auch wer *Kniffel im 1. Wurf* erzielt, darf sich dafür 100 Sonderpunkte notieren.

3. Jetzt wird es etwas komplizierter und deshalb auch ausführlicher: Da jeder Spieldurchgang aus höchstens drei Würfen besteht, man aber nicht jedesmal alle drei Würfe benötigt, verfallen die Restwürfe. Wir haben *Kniffel* dahingehend erweitert, daß wir *alle drei Würfe voll ausnutzen,* und zwar so:

Wirft man beispielsweise im ersten seiner drei Würfe eine Große Straße, notiert man sich 40 Punkte auf seiner Gewinnkarte. Die beiden Restwürfe kann man nun für einen *Zusatzzettel* verwenden. Als Zusatzzettel benutzen wir die Rückseite der Gewinnkarte aus dem vorangegangenen Spiel. Die erste Spalte ist schon mit den früheren Ergebnissen ausgefüllt. In die zweite Spalte übertragen wir den unteren Teil der Gewinnkarte (von „Dreier-Pasch" bis „Chance").

Für diesen so entstandenen Zusatzzettel können jetzt die beiden Restwürfe verwendet werden. Natürlich muß auch hier eine Null eingetragen werden, wenn keine brauchbare Augenkombination gewürfelt wurde. Die beiden Restwürfe können entweder einzeln oder sich ergänzend (wie in den Standardspielregeln) notiert werden. Wenn der 2. Wurf sofort eine brauchbare Kombination (z. B. Kleine Straße) ergibt, kann diese eingetragen und auch der 3. Wurf noch für den Zusatzzettel verwendet werden. Bringt der 3. Wurf dann nichts mehr ein, muß man sich eine Null anschreiben. Die Zusatzpunkte werden zur Gesamtsumme addiert.

Der Reiz des Zusatzzettels besteht darin, die Anforderungen der Gewinnkarte mit minimaler Wurfzahl zu erfüllen, um dadurch maximale Zusatzpunkte zu erreichen.

4. Unser derzeitiges Endstadium besteht in *Zusatzpunkten für den Zusatzzettel:* Ist eine Zeile auf dem Zusatzzettel voll ausgefüllt (z. B. sechs Chancen), so erhält man 10 Pluspunkte, die auf dem oberen Rand des Zusatzzettels notiert werden können. Zeilen, in denen Nullen angeschrieben sind, zählen dabei nicht mit. Für vier solcher voll ausgefüllten Zeilen erhält man 4 x 10 = 40 Punkte und nochmals 60 Bonuspunkte. Für vier volle Zeilen werden also insgesamt 100 Pluspunkte erzielt, denn dieses Ergebnis ist äußerst schwierig zu erreichen.

Ist auf dem Zusatzzettel eine Spalte voll ausgefüllt, so bringt das weitere 100 Pluspunkte.

Auch wenn sich unsere Zusatzspielregeln kompliziert anhören, lassen sie sich einfach spielen. Wir wenden *alle* Zusatzregeln *gleichzeitig* an.

**Zusatzzettel** — **Spielstand** — + 60

| Namen der Spieler | Ergebnisse des vorangegangenen Spiels | | +100 | | +10 | +10 | +10 | +10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1. Spiel | | 3 x | 22 | 18 | 12 | 18 | 16 | 23 |
| 2. Spiel | | 4 x | 12 | 26 | | | | |
| 3. Spiel | | Haus | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 | 25 |
| 4. Spiel | | Kl.Str. | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 | 30 |
| 5. Spiel | | Gr.Str. | 40 | 40 | | | | |
| 6. Spiel | | Kniffel | 55 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| plus 100 Punkte für jeden weiteren Kniffel | | Chance | 22 | 16 | 20 | 19 | 24 | 23 |
| Endsumme | | | Summe Zusatzzettel 936 | | | | | |

*Diese Abbildung illustriert die Zusatzregeln 3 und 4 des Kniffel-Lesertips. Die schwarzen Eintragungen gelten für die Regel 3, die blauen für Regel 4.*

## Sequenz

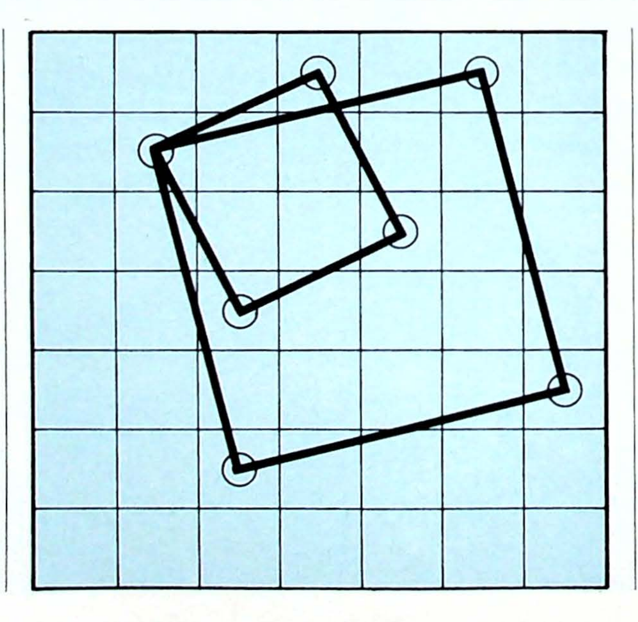
*H. D. Poth, Darmstadt:* „Ausgefuchste Spieler können schon beim Setzen spielentscheidende Vorteile erringen. Damit unterschiedlich starke Spieler gleiche Chancen haben, führten wir Handicaps ein. Der schwächere Spieler darf:

1. einmal pro Spiel zwei Züge hintereinander machen,

2. Sequenzen auch auf den Diagonalen, Senkrechten und Waagerechten durch einfaches ‚in eine Reihe stellen' bilden,

3. zweimal je 4 Steine, die Quadrate auf dem Spielfeld bilden, zu Sequenzen erklären. Dabei darf ein Stein mehrmals benutzt werden; die Quadrate können sich in jeder Lage befinden.

Die Handicaps sollten aber erst nach mehreren Probespielen vereinbart werden."



## Zauberwürfel

Noch einmal *H. D. Poth, Darmstadt:* Diesmal machte er sich Gedanken über eine einprägsamere Notation.

„1. Die Seiten werden wie folgt benannt: Rechts (R), Links (L), Nord (N), Süd (S), Front (F), Back (B).

2. Wie bei einem Drehschalter werden Bewegungen im Uhrzeigersinn mit ‚Ein' (e), gegen den Uhrzeigersinn mit ‚Aus' (a) und 180°-Drehungen mit ‚Umdrehen' (u) bezeichnet."

Wie gut sich Drehfolgen auf diese Weise merken lassen, sei am Beispiel der Lösungen zu den Würfelaufgaben in der *SpielBox* 1/82 demonstriert:

1. aus VHRL wird Faba Rala;
2. aus $VHR^2L^2$ wird Faba Rulu;
3. aus $LH^2R'V$ wird Labu Refa;
4. aus VLH'R' wird Fala Bere.

# Immer der richtige Zug

Viktor Kortschnoi
**Meine besten Kämpfe**
88 Seiten, 103 Diagramme, Broschur

David Levy/
Kevin O'Connell
**Wie spielt man Königsindisch?**
96 Seiten, 144 Diagramme, Broschur

Michail Botwinnik
**Schach-Erinnerungen**
288 Seiten, 10 Fotos, gebunden mit Schutzumschlag

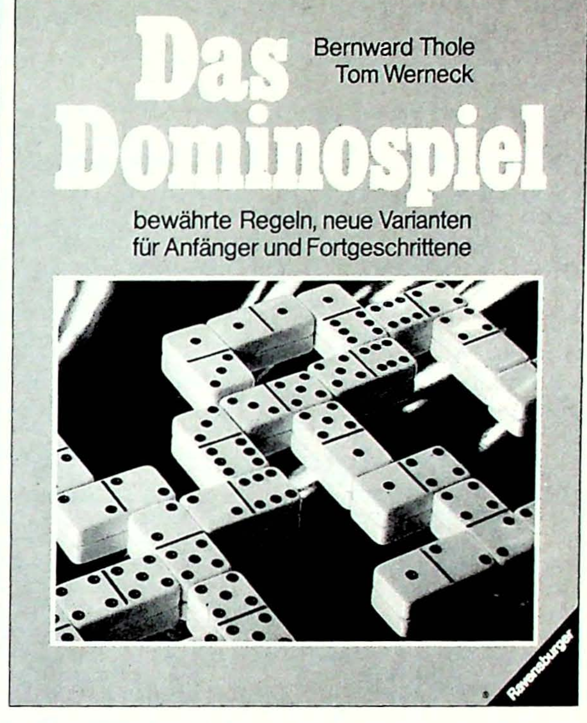
**Gerne senden wir Ihnen auf Anfrage unser Gesamtverzeichnis mit ca. 50 lieferbaren Titeln.**

# Schach aus dem Walter Rau Verlag

RAU

**Walter Rau Verlag**
**Postfach 120407**
**4000 Düsseldorf 12**

# Kennen Sie Domino?




Domino — ein Spieleklassiker seit der Biedermeierzeit. Faszinierende schwarze flache Spielsteine. Jeder kennt sie. Wer spielte nicht in seiner Kindheit „Tête-à-Tête“, Kopf-an-Kopf, Zahlensymbol an Zahlensymbol? Daß Domino weit mehr ist, beweist dieses Buch. Ein Spiel, das herausfordert. Ein Spiel für den Kenner, den Spiele-Gourmet.

Die Sammlung bringt rund 50 auf der ganzen Welt gespielte Domino-Varianten: Anspruchsvolle Zweierspiele, Domino-Denkspiele — ähnlich der Patience und Geschicklichkeitsspiele. Kurzum, ein ganzes Spielemagazin. Unerschöpfliche Möglichkeiten für die ganze Familie.

Bernward Thole, Tom Werneck
**Das Dominospiel**
Bewährte Regeln, neue Varianten
für Anfänger und Fortgeschrittene.
ISBN 3-473-42618-0.
Ca. 128 Seiten mit ca. 4 s/w Abb.
und ca. 148 Strichzeichnungen von
Margarete L. Mattes.
Format 17,5 x 21 cm. Pp. Jan. '82.
DM 26,–

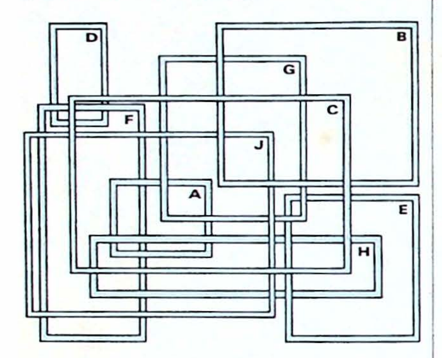
Otto Maier Verlag Ravensburg



# Denkspiele

## Nah und fern

Acht Rahmen sind so gezeichnet, daß einige davon näher erscheinen, andere dagegen weiter entfernt. Welcher Rahmen ist am weitesten entfernt?



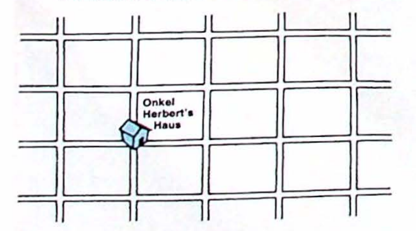

## Omas Stadtplan

Oma hatte ihren Enkel, der zu Besuch bei Onkel Herbert in der Stadt war, zum Kuchenessen eingeladen. Oma war aber der Meinung, daß ihr Enkel sich den Kuchen erst verdienen sollte und schickte folgende Einladung:

„Bitte gehe rechtzeitig bei Onkel Herbert los, Kuchen gibt es um vier Uhr: Die Himmelsrichtungen Nord, Süd, Ost und West sind mit a, b, c und d bezeichnet (was hier was ist, mußt Du noch herausfinden). Wenn Du losgehst, gehe zuerst in Richtung b, bei der ersten Kreuzung dann in Richtung d, usw. Hier Dein ganzer Weg: b, d, b, a, c, a, c, c, a, b, a, b, d, b, a.

Dieser Weg ist natürlich nicht der kürzest mögliche. Du kannst dabei Kreuzungen mehrfach betreten, aber Du verläßt niemals den Kartenausschnitt und Du kommst auch nicht an Deinem Ausgangspunkt vorbei. Mein Haus steht an einer Kreuzung. Bis später!"

Wo steht Omas Haus?




## Tiefkühlkost

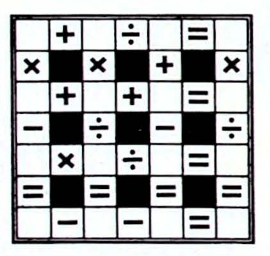
Fritz Frostig hat Lammfleisch en gros gekauft; fünf Stücke mit insgesamt 20 Pfund.

Zuhause beim Nachwiegen stellte FF fest, daß die beiden Lammkeulen gleich schwer waren. Außerdem stellte er fest, daß die drei Steaks zusammen mit einem 1-Pfund-Gewicht genauso schwer waren wie eine Lammkeule. Wieviel Pfund Steakfleisch hatte FF gekauft?

## Rechner-Block

Tragen Sie in die freien Felder dieser Abbildung beliebig Ziffern ein, nur die Null darf nicht verwendet werden.

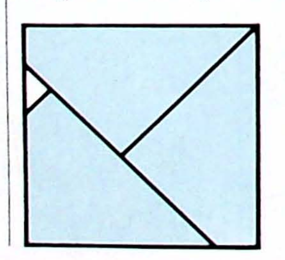
Die Ziffern müssen allerdings so verteilt werden, daß alle acht Gleichungen stimmen. Dabei sind die Rechenoperationen von links nach rechts bzw. oben nach unten abzuarbeiten. Es gilt also nicht die sonst übliche „Punkt vor Strich"-Konvention.



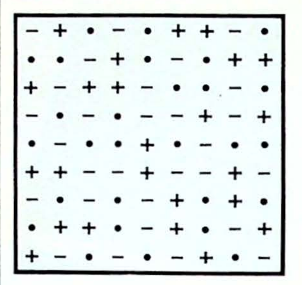

## Durch drei, ohne Rest

Der Versuch, ein Quadrat in drei gleichgroße und gleichgeformte Teile zu zerschneiden, ist an unserem Beispiel nicht ganz geglückt. Die weiße Fläche ist übriggeblieben und die kann nicht ohne weiteres dreigeteilt werden.

Sie können das sicher besser. Teilen Sie ein Quadrat in drei gleiche Teile.



## Die Schleife

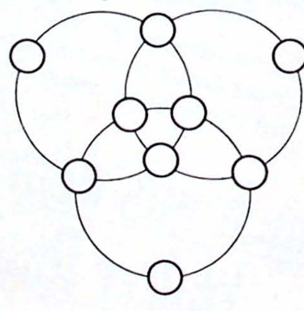



In dieses Labyrinth von Symbolen muß eine geschlossene Schleife von immer wiederkehrenden Symbolfolgen gelegt werden. Diese Schleife darf also weder einen Anfang noch ein Ende haben und die Symbolfolge muß sein: + − · + − · + − ·, usw. Die Verbindung von Symbol zu Symbol muß horizontal oder vertikal erfolgen, nicht diagonal. Gesucht wird die größtmögliche Schleife, die diese Bedingungen erfüllt.

## Undurchsichtig

In drei Kreisen sind insgesamt neun Tabletts – jedes mit einer anderen Zahl von Gläsern (von 1 bis 9) bestückt – angeordnet. Addiert man die Gläser auf jedem der drei Kreise, so ergibt sich immer die gleiche Summe. Dann entfernt ein Kellner das Tablett mit den neun Gläsern. Durch Verschieben von nur zwei Tabletts kann man erreichen, daß in allen drei Kreisen wieder die gleiche Anzahl Gläser steht.

Wie sah die ursprüngliche Anordnung der Tabletts aus? Wie muß die neue Anordnung aussehen?



# Prämie: Die erste SpielBox. Einzig.




*Das seltene erste Heft der SpielBox. Oktober '81.*

Wer jetzt bestellt, bekommt (wie gesagt) die erste Ausgabe der **SpielBox** kostenlos. Da lesen Sie u. a.: Spielebesprechungen (Rally, Regie, Captain Future usw.), Varianten zu Corner, Zaster, Sleuth, Acquire. *Und das exklusive Spiel in SpielBox: Quadriga – ein römisches Wagenrennen über 2 Bahn-Runden.*

# Prämie: Suchen Sie bitte aus.








*„Alle drei Bände für Sie!*
*Teil 1: Eröffnung*
*Teil 2: Mittelspiel*
*Teil 3: Endspiel*

*Oder: Die „Teufelstonne". Das Ding mit 10 Milliarden Möglichkeiten.*

Kreuzen Sie bitte auf der Bestellkarte an, welche Prämie Sie haben möchten. Und/oder bestellen Sie unser Prämienheft, wenn Sie mehr tun möchten. Da ist was drin! Siehe Rückseite.

# Wenn Sie Freude machen möchten.




*Eine schöne Karte bekommt der von Ihnen Beschenkte.*

**SpielBox**-Leser sind eine Gemeinde von wirklichen Fachleuten. Von Mitmenschen, die wissen, was andere freut. Das ist doch eine gute Idee, **SpielBox** zu verschenken. 4 Hefte. Also für ein ganzes Jahr Erinnerung.

# Ja. Ich bestelle die SpielBox. Und bekomme das seltene erste Heft!

Jährlicher Bezugspreis 22,40 DM. **SpielBox** erscheint viermal im Jahr. Diese Bestellung gilt für mindestens ein Jahr.

Name: ______________________________

Adresse: ______________________________

______________________________

______________________________

Datum, Unterschrift: ______________________________

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche ohne Angabe von Gründen diese Bestellung zu widerrufen. Die Frist ist durch rechtzeitige Absendung an den Courir Verlag gewahrt.

Datum, Unterschrift: ______________________________

# Ich mache jetzt mit: Bei der SpielBox-Aktion Leser werben Leser.

Ich habe einen **SpielBox**-Leser geworben. Schicken Sie **SpielBox** ab Nr. 3/82 (mindestens für ein Jahr) zum Jahresbezugspreis von 22, 40 DM an:

Name: ______________________________

Adresse: ______________________________

Datum, Unterschrift: ______________________________

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche ohne Angaben von Gründen diese Bestellung zu widerrufen. Die Frist ist durch rechtzeitige Absendung an den Verlag gewahrt. *Datum, Unterschrift:*

______________________________

Ich bin **SpielBox**-Abonnent und bleibe das noch mindestens ein Jahr. Der neue Leser war kein Abonnent.

Bitte schicken Sie mir als Prämie (bitte ankreuzen):

○ Die Schachbücher ○ Die teuflische Teufelstonne

**Meine Anschrift:**

Name: ______________________________

Adresse: ______________________________

Datum, Unterschrift: ______________________________

# Mein Geschenk: SpielBox. Ein Jahr lang. Das paßt immer!

Das **SpielBox-Geschenkabonnement** kostet nur 22,40 DM. Die erste **SpielBox**, die erschien, gibt's zusammen mit dem schönen Geschenk-Gutschein gratis.

Ich verschenke die **SpielBox.** Bitte schicken Sie ein Jahr lang an:

Name: ______________________________

Adresse: ______________________________

*Ich schenke und bezahle:*

Name: ______________________________

Adresse: ______________________________

Datum, Unterschrift: ______________________________

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche diese Bestellung ohne Angabe von Gründen zu widerrufen. Die Frist ist durch rechtzeitige Absendung an den Verlag gewahrt. *Datum, Unterschrift:*

______________________________

Bitte geben Sie an, ob Sie Gutschein und kostenloses Heft an Ihre oder an die Adresse des Beschenkten haben wollen:

______________________________

Absender:

Postkarte
Werbeantwort

Falls keine Briefmarke zur Hand unfrankiert einwerfen

SpielBox
Courir
Godesberger Allee 108-112
5300 Bonn 2

## Das garantieren wir:

Sie sparen bei jeder SpielBox 1,40 Mark gegenüber dem Einzelverkaufspreis.

Wir liefern per Post. Frei Haus. Das heißt: Keine weiteren Kosten für Sie.

Viermal im Jahr spielen Sie mit. Mit der SpielBox. Dem einzigen deutschsprachigen Magazin zum Spielen!

Absender:

Machen Sie hier ein dickes Kreuz, wenn Sie unser Heft mit den ganzen Prämien haben wollen:

Postkarte
Werbeantwort

Falls keine Briefmarke zur Hand unfrankiert einwerfen

SpielBox
Courir
Godesberger Allee 108-112
5300 Bonn 2

## Argumente für Mitspieler:

Ein jeder SpielBox-Abonnent spart pro Heft gegenüber dem Einzelhandel 1,40 Mark.

Es gibt nur ein deutschsprachiges Magazin zum Spielen.

SpielBox ist nicht nur selten. Soviel Informationen und Tips zusammen gibt's wirklich nur einmal.

Absender:

Postkarte
Werbeantwort

Falls keine Briefmarke zur Hand unfrankiert einwerfen

SpielBox
Courir
Godesberger Allee 108-112
5300 Bonn 2

## Für großzügige Spieler:

Dieses Geschenk ist mehr wert, als es kostet. Gegenüber dem Einzelverkaufspreis von 7 Mark zahlen Sie für jedes Heft umgerechnet nur 5,60 Mark.

Sämtliche Kosten sind im Rechnungsbetrag enthalten. Auch die Nachricht an den Beschenkten. Und die laufende Lieferung.

# Denkspiele




## Im Aufzug-Labyrinth

Maurer Max Mörtel – links unten zu sehen – muß mit seinem Lastkarren auf den Gipfel der pyramidenartigen Baustelle.

MM verfügt über eine Reihe von Lastenaufzügen, alle mit Buchstaben bezeichnet (A, B, C, usw.). Der Lastkarren ist mit 80 Steinen beladen, von denen jeder 10 kg wiegt. MM und sein beladener Lastkarren wiegen 1 Tonne. Um einen Lastenaufzug in Bewegung zu setzen, muß MM seinen Lastkarren an einen Haken hängen und dann auf der Gegenseite soviele Steine plazieren, so daß er selbst und sein Lastkarren (mit den Reststeinen) nach oben gezogen wird.

Wieviel an Gegengewicht für jeden Aufzug erforderlich ist, bestimmt der jeweils angegebene Wert (der Bruch: $^1/_2$ oder $^1/_3$, usw.). Das Gegengewicht läßt sich mit einer Formel berechnen, die für den Aufzug A beispielsweise lautet:

$$\frac{1000 - X}{2} = X$$

$$1000 - X = 2\,X$$

Die berechnete Zahl x ist zunächst nur der Ausgleich des Gewichts von MM's Lastkarren und den Gewichten. Das erforderliche Gegengewicht muß natürlich höher sein als x.

Für den Aufzug A ist x = 333,33 kg. Das Gegengewicht muß 340 kg schwer sein. Das heißt, wenn MM den Aufzug A benutzt, muß er 340 kg dort zurücklassen und es verbleiben ihm noch 660 kg, die er mit dem nächsten Aufzug weiterbefördern muß.

*Die Fragen:*

Welchen Weg muß MM einschlagen, um auf die Spitze der Pyramide zu gelangen?

Mit wieviel Steinen à 10 kg kommt MM auf der Spitze an?

*Bedingungen:*

– Aufzüge, die über mehrere Stockwerke nach oben fahren, müssen ganz benutzt werden; zwischendurch aussteigen ist nicht erlaubt. Mit Aufzug B z. B. kann man genau 2 Stockwerke aufsteigen.

– Einige Behelfsbrücken dürfen nur mit dem dort angegebenen maximalen Gewicht belastet werden.

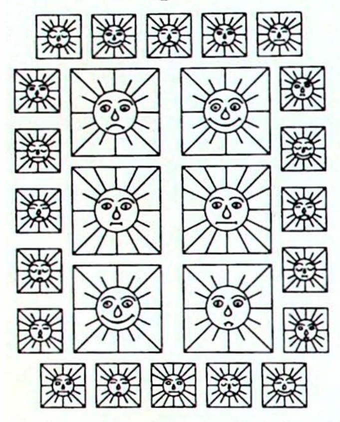
Nennen Sie bitte die benutzten Aufzüge in richtiger Reihenfolge und das Gewicht in kg, mit dem MM oben ankommt!

Schicken Sie uns Ihre Lösung: Stichwort: „Aufzug-Labyrinth“.

Unter den Einsendern mit der richtigen Lösung verlosen wir drei Spielepakete im Wert von DM 100,–. Einsendeschluß ist der 30. 9. 82.

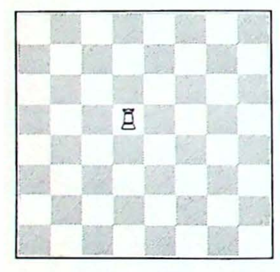
# Denkspiele

## Die Sonne bringt es an den Tag



Sechsundzwanzig Sonnen scheinen hier auf einmal. Sie sollen nun herausfinden, welche der kleinen und großen Sonnen gleich aussehen. Wer findet sie zuerst?

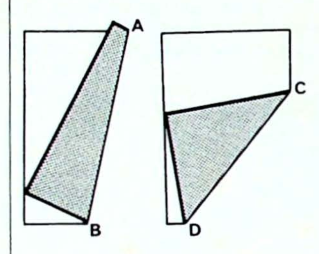
## Turm-Weg



Der Turm eines Schachspiels wird entsprechend unserer Abbildung auf ein Schachbrett gesetzt. Dieser Turm soll jedes Feld des Bretts besuchen und wieder auf sein Ausgangsfeld zurückkehren, mit möglichst wenigen Zügen. Wieviele Züge muß der Turm machen? (Ein Zug = Bewegung in gerader Richtung über beliebig viele Felder.)

## Faltig

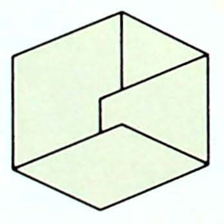
Falten Sie bitte ein DIN-A4-Blatt so, daß die rechte, untere Ecke den linken Rand des Blattes berührt. Die Faltkante sollte dabei so kurz wie nur möglich sein. Unsere Abbildung zeigt eine sehr lange Faltkante (AB) und eine kurze (CD). Wie ermitteln Sie die kürzeste Faltkante?




## Wo ist die Kiste?

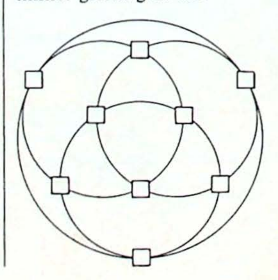
Dieses Gebilde soll eine Kiste darstellen. Natürlich müssen Sie an der Zeichnung einiges verändern. Striche weglassen? Neue Striche einfügen? Striche verschieben?

Was müssen Sie tun, um Ihre Kiste(n) zu finden?



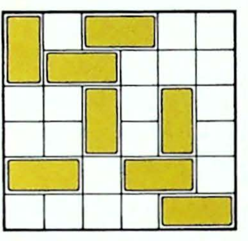
## Zauberkreis

Vier Kreise berühren sich in neun Punkten. In diese neun Punkte sollen die Zahlen von 2 bis 10 gesetzt werden, und zwar so, daß die Summe der Zahlen eines jeden Kreises immer gleich groß ist.



## Der letzte Domino

Auf das quadratische Feld setzten zwei Spieler abwechselnd ihre Dominosteine; mit der Rückseite nach oben, da die Augen keine Rolle spielen. Es gewinnt, wer zuletzt einen Stein auf zwei freie Felder setzen kann.



In unserem Beispiel sind bereits acht Züge gespielt und der Startspieler möchte seinen fünften Stein setzen.

Kann der Startspieler gewinnen? Wohin muß der fünfte Stein gesetzt werden?

## Nicht so schwierig

Auf einem Tisch liegen 16 Würfel – alle unterschiedlich groß. Der kleinste Würfel mißt 1 cm und jeder folgende Würfel ist um 1 cm größer – der größte hat also 16 cm Kantenlänge.

Diese 16 Würfel werden nun in zwei Häufchen zu je 8 Würfel getrennt. Per Zufall ergibt sich, daß in beiden Häufchen

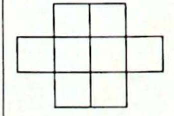
- die Summe der Kantenlängen aller Würfel gleich ist,
- die Summe der Oberflächen aller Würfel gleich ist,
- die Summe der Volumen aller Würfel ebenfalls gleich ist.

Wie muß man die 16 Würfel aufteilen?

## Acht(ung)!

In die acht Felder dieser Abbildung sind die Zahlen von 1 bis 8 einzutragen. Einzige Bedingung: Jede Zahl unterscheidet sich von jeder benachbarten Zahl um mindestens den Wert 2. Dies gilt horizontal, vertikal und diagonal.

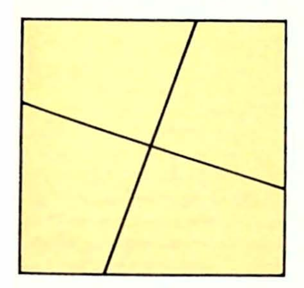
Wie müssen die Zahlen verteilt werden?



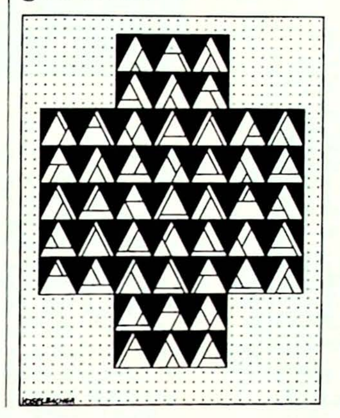
# Denkspiele

## Aus eins mach zwei!

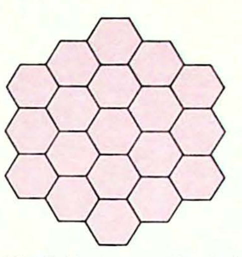
Dieses Quadrat ist durch zwei Linien in vier gleichgroße Teile aufgeteilt. Setzen Sie diese vier Teile so zusammen, daß zwei (!) Quadrate entstehen! Richtig – zwei Quadrate! Natürlich – das geht; und natürlich ist auch ein Trick dabei! Aber welcher?



## Zwei Dreiecke sehen gleich aus. Welche?



## Von 1 bis 19



Die Zahlen von 1 bis 19 sind auf die 19 Zellen zu verteilen. Die Verteilung muß aber so geschehen, daß zwischen einer jeden Zelle und allen benachbarten Zellen mindestens eine Differenz von 4 besteht. So darf zum Beispiel eine 1 an eine 7 grenzen oder an eine 5, aber nicht an eine 4.

Wie müssen die Zahlen verteilt werden?

## Pfadfinder

PREISRÄTSEL

Dieses Gitter besteht aus 640 Ziffern. Eine ununterbrochene Linie soll durch 64 dieser Ziffern gezeichnet werden und die Aufgabe besteht darin, aus der Addition der berührten Ziffern eine möglichst hohe Summe zu erhalten. Der Weg kann beliebig beginnen und enden, Verbindungen dürfen nur horizontal oder vertikal laufen (nicht diagonal), die Linie darf sich nicht überkreuzen.

Bitte schicken Sie uns Ihre Lösung, mit Angabe der erreichten Summe. Stichwort: „Pfadfinder". Die Einsender mit den drei höchsten Summen gewinnen je ein Spielepaket im Wert von DM 100,–, 75,–, 50,–. Bei mehreren gleichen Einsendungen entscheidet das Los.

Einsendeschluß ist der 30. 9. 82.

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 2 | 4 | 6 | 3 | 5 | 9 | 6 | 7 | 2 | 3 | 9 | 4 | 6 | 0 | 8 | 6 | 5 | 1 | 4 | 9 | 7 | 6 | 2 | 9 | 7 | 3 | 6 | 7 | 1 | 0 | 9 |
| 3 | 3 | 4 | 7 | 7 | 6 | 2 | 1 | 9 | 8 | 3 | 2 | 6 | 6 | 5 | 4 | 2 | 0 | 9 | 9 | 3 | 2 | 2 | 4 | 7 | 5 | 4 | 8 | 9 | 2 | 8 | 1 |
| 6 | 7 | 5 | 3 | 2 | 9 | 1 | 0 | 0 | 3 | 2 | 6 | 8 | 4 | 9 | 2 | 8 | 3 | 4 | 3 | 9 | 4 | 9 | 4 | 8 | 2 | 1 | 6 | 1 | 6 | 6 | 3 |
| 8 | 8 | 2 | 2 | 2 | 2 | 7 | 6 | 5 | 4 | 1 | 9 | 8 | 2 | 0 | 4 | 7 | 7 | 7 | 2 | 1 | 5 | 4 | 3 | 8 | 7 | 3 | 2 | 7 | 6 | 2 | 4 |
| 8 | 5 | 4 | 5 | 6 | 1 | 0 | 8 | 4 | 4 | 4 | 5 | 8 | 3 | 9 | 8 | 0 | 2 | 5 | 4 | 3 | 8 | 1 | 9 | 6 | 8 | 5 | 3 | 2 | 5 | 1 | 7 |
| 7 | 6 | 9 | 2 | 2 | 1 | 4 | 5 | 6 | 3 | 7 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 5 | 3 | 3 | 8 | 8 | 1 | 1 | 7 | 6 | 5 | 9 | 3 |
| 4 | 5 | 3 | 1 | 9 | 7 | 6 | 4 | 6 | 8 | 8 | 2 | 0 | 4 | 4 | 8 | 7 | 7 | 2 | 2 | 4 | 1 | 1 | 1 | 5 | 5 | 3 | 1 | 6 | 6 | 6 | 4 |
| 6 | 6 | 6 | 3 | 8 | 7 | 4 | 2 | 9 | 7 | 5 | 3 | 5 | 7 | 9 | 5 | 3 | 2 | 2 | 0 | 9 | 7 | 7 | 4 | 4 | 3 | 8 | 7 | 6 | 3 | 9 | 0 |
| 7 | 7 | 4 | 3 | 7 | 6 | 7 | 6 | 2 | 6 | 5 | 9 | 9 | 2 | 1 | 1 | 1 | 8 | 8 | 8 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 8 | 5 | 5 | 5 | 6 | 4 | 8 |
| 6 | 5 | 5 | 7 | 3 | 8 | 8 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 1 | 6 | 7 | 7 | 3 | 3 | 2 | 7 | 7 | 7 | 3 | 8 | 4 | 5 | 6 | 7 | 7 | 2 | 9 |
| 8 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 4 | 7 | 7 | 2 | 2 | 7 | 7 | 2 | 0 | 8 | 0 | 5 | 3 | 2 | 5 | 6 | 7 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 6 |
| 6 | 6 | 6 | 2 | 2 | 1 | 7 | 7 | 2 | 1 | 7 | 0 | 5 | 8 | 0 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 9 | 6 | 4 | 4 | 4 | 8 | 7 | 6 | 2 | 5 | 1 |
| 0 | 0 | 4 | 9 | 5 | 5 | 5 | 5 | 8 | 7 | 2 | 1 | 8 | 7 | 4 | 4 | 4 | 2 | 8 | 7 | 5 | 4 | 9 | 2 | 2 | 3 | 5 | 7 | 2 | 0 | 8 | 6 |
| 7 | 7 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 7 | 2 | 9 | 0 | 4 | 4 | 7 | 6 | 5 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 9 |
| 8 | 2 | 3 | 1 | 9 | 8 | 6 | 5 | 3 | 4 | 7 | 8 | 6 | 2 | 4 | 3 | 1 | 8 | 7 | 4 | 9 | 6 | 5 | 8 | 2 | 1 | 0 | 5 | 5 | 5 | 8 | 5 |
| 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | 3 | 3 | 3 | 9 | 4 | 2 | 0 | 5 | 5 | 4 | 7 | 8 | 2 | 0 | 9 | 5 | 2 | 3 | 5 | 6 | 9 | 7 | 4 | 7 | 2 | 5 | 7 |
| 0 | 8 | 0 | 2 | 3 | 9 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 0 | 1 | 8 | 8 | 2 | 5 | 7 | 4 | 5 | 6 | 7 | 1 | 1 | 1 | 2 | 6 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 6 | 3 | 3 | 3 | 9 | 2 | 6 | 6 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 9 | 5 | 2 | 3 | 4 | 4 | 7 | 7 | 2 | 4 | 0 | 8 | 8 | 1 | 1 | 8 | 1 | 8 | 3 |
| 2 | 2 | 8 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 7 | 9 | 1 | 1 | 1 | 1 | 7 | 1 | 0 | 6 | 6 | 5 | 4 | 8 | 8 | 1 | 1 | 5 | 6 | 4 | 3 | 7 | 6 |
| 9 | 0 | 5 | 7 | 2 | 2 | 2 | 9 | 0 | 0 | 0 | 8 | 6 | 6 | 6 | 0 | 5 | 5 | 7 | 2 | 2 | 8 | 4 | 4 | 4 | 9 | 2 | 6 | 7 | 7 | 0 | 8 |

## Das Prim-Quadrat

In die 26 Felder des abgebildeten Gitters sind 26 (einstellige) Ziffern einzusetzen. Daraus ergeben sich dann dreistellige Zahlen, die von rechts nach links und von oben nach unten gelesen werden und die nach folgenden Kriterien bewertet werden:

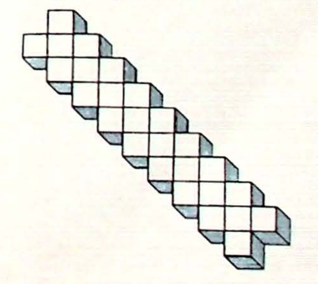
– Für jede dreistellige Quadratzahl erhält man 5 Punkte.

– Für jede dreistellige Primzahl erhält man 3 Punkte.

– Für jede dreistellige Zahl, die nur gerade Ziffern enthält, erhält man 2 Punkte.

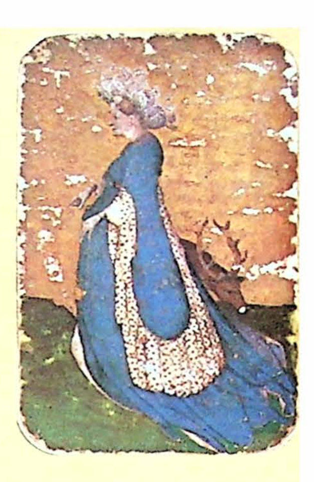
– Für jede dreistellige Zahl, die nur ungerade Ziffern enthält, erhält man einen Punkt.

Beispiel: Für die Zahl 131 (Primzahl) erhält man 3 Punkte. Für die Zahl 400 (Quadratzahl) erhält man 5 Punkte. Paßt eine Zahl in mehrere Kategorien, so gilt immer die höhere Wertung. Zahlen, die mit Null beginnen, werden nicht bewertet.











# Ein Spiel mit Enten, Falken, Hunden und Hirschen

Das älteste erhaltene deutsche Kartenspiel liegt im Stuttgarter Landesmuseum. Seine Herkunft ist bis heute rätselhaft.
Ein Bericht von Detlef Hoffmann

Spielkarten gibt es seit 1377 Europa. Wie diese Karten damals ausgesehen haben, wissen wir nicht. Die ältesten noch erhaltenen Spielkarten stellt *SpielBox* heute vor. Sie werden im Württembergischen Landesmuseum in Stuttgart aufgehoben, einige werden in der Schausammlung gezeigt. Jeder, der sich bei einem Besuch in Stuttgart das Landesmuseum anschaut, kann die Spielkarten sehen, die in einer Spezialvitrine präsentiert werden. Die übrigen der 49 erhaltenen Karten befinden sich im Magazin. Empfindlich wie sie sind, bedürfen sie besonders sorgfältiger Aufbewahrung in der Abteilung des Kunsthistorikers Dr. Heribert Meurer, Kustos am Stuttgarter Landesmuseum. Er hat sich am meisten mit den ältesten Spielkarten Europas befaßt.

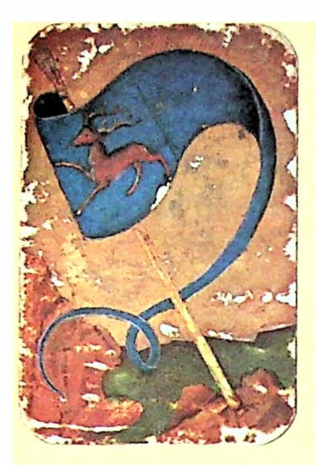
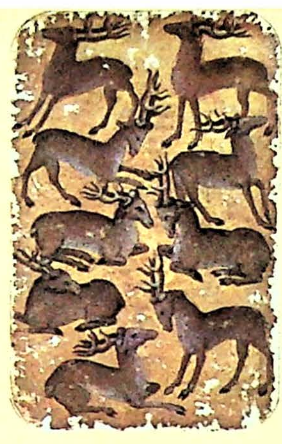
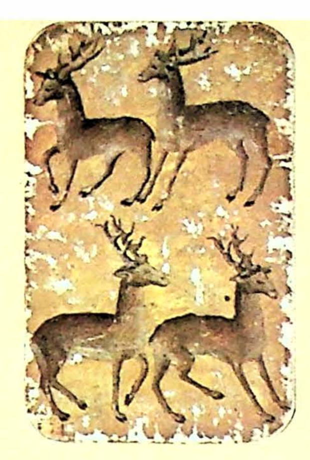
Ursprünglich bestand das Spiel aus 52 Blatt, drei Karten gingen im Laufe der Geschichte verloren. Wie unsere heutigen Spielkarten haben auch die des ältesten Kartenspiels vier Farben und vier Symbole, die jedoch völlig anders als die heutigen aussehen: statt Treff und Pik, statt Herz und Karo, sehen wir Vögel und Vierbeiner: Enten und Falken, Hunde und Hirsche. Doch wir treffen auch auf Vertrautes: die Zahlenkarten Eins (As) bis Neun, auch die Zehn ist vorhanden. Sie zeigt jedoch nicht – wie wir das gewohnt sind – die zehnfache Wiederholung des Farbzeichens, sie zeigt eine Fahne, oder wie es in der Fachsprache heißt – ein Banner. Die Bannerkarte ist noch heute innerhalb der in der Schweiz üblichen Spielkarten erhalten.

Wer es gewohnt ist, statt der verbreiteten französischen Farben Treff und Pik, Herz und Karo mit den deutschen Eichel und Blatt, Herz und Schelle zu spielen, der findet in dem ältesten Kartenspiel noch mehr Vertrautes. An der Spitze jeder Farbe steht ein König, ihm folgt ein Ober und ein Unter. Anders als bei den heutigen deutschen Karten, bei denen Ober und Unter aller vier Farben Männer sind, gibt es bei den ältesten Spielkarten unterhalb der Könige eine Parität der Geschlechter: neben die vier Männer der beiden Vogelfarben treten vier Frauen der Vierbeiner-Farben. Männer wie Frauen sind Mitglieder eines Hofes, sie sind Pagen und Hofdamen. Die Tiere selber entstammen einem besonderen Vergnügen der höfischen Gesellschaft, der Jagd: mit dem Falken jagte man Enten, mit dem Hund Hirsche. Das Spiel bildet also, wenn auch in sehr abstrakter Form, eine höfische Jagd ab.

Das Stuttgarter Kartenspiel liegt seit 1979 in einer allerdings recht teuren, nur 999 Exemplare umfassenden Faksimile-Ausgabe vor. (Heimeran-Verlag DM 380,–). Die 49 Karten wurden in ihren beträchtlichen originalen Abmessungen (ca. 19 cm hoch, ca. 12 cm breit) reproduziert und auf einzelne Karten gedruckt.

Mit der Faksimileausgabe wurden Karten vervielfältigt, die es im Original nur einmal gab. Gefertigt wurden sie restlos mit der Hand. Jede Karte besteht aus bis zu sechs Lagen Papier, die zusammengeleimt sind. Alle Kartenbilder sind mit einem Goldgrund ausgestattet. Grundiert wurde die Karte mit Kolide. Als Grundlage für die Vergoldung trug man dann roten Bolus auf, ein Mittel, das etwa auch bei der Vergoldung von Skulpturen verwendet wurde. Das Gold – so teilt Heribert Meurer mit – ist nicht das teure Blattgold, sondern sogenanntes Zwischengold: es besteht aus Blattsilber und sehr dünnem Blattgold. Die Menschen und Tiere sparten die Maler bei der Vergoldung weitgehend aus, sie malten sie in Deckfarben. Die Palette ist hier besonders reich; so stellt der Bearbeiter fest, daß auf der Hunde-Sechs und -Acht jedes Fell in einer anderen Farbe gemalt wurde. Die Rückseite der Karten sind einheitlich mit Mennige rot gefärbt.

Ein Spiel wie das hier beschriebene war natürlich schon

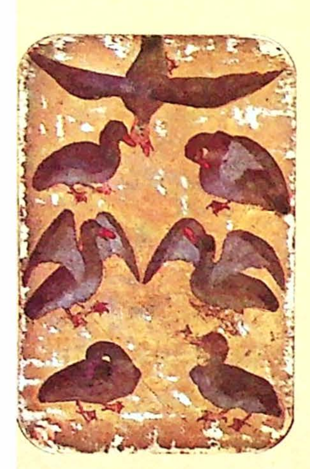

zu seiner Entstehungszeit eine große Kostbarkeit, die Herstellung war teuer und nahm lange Zeit in Anspruch. Deswegen hat man diese kostbaren Spiele auch von Anfang an sehr sorgfältig aufbewahrt. Unser Spiel wird zum ersten Mal 1598 in einem Inventar der herzoglich-bayerischen Kunstkammer erwähnt. Aus dem Text geht hervor, daß dem damaligen Bearbeiter das Spiel wie eine altertümliche Kuriosität erschien. Er nennt es „ein Khartenspiel von altfrenckischen gemäldt". Auch die Farbzeichen waren ihm fremd, er schreibt: „Anstatt der Schellen, laub, herz und eichel sein hundt, vögel, hirsch und sparber gemahlt." Von dieser ersten Erwähnung in einem Inventar können wir den Weg der Karten durch die unterschiedlichen Sammlungen und Jahrhunderte bis in die Hände des heutigen Besitzers verfolgen.

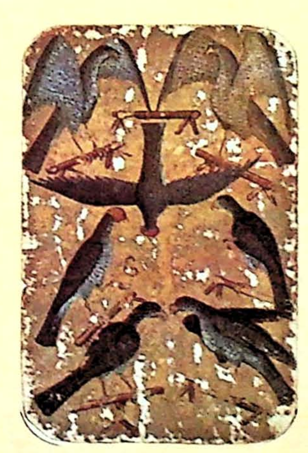
Über das Alter des Spieles selbst sind wir inzwischen gut informiert: 1958 hat es der Papierforscher Gerhard Piccard untersucht. In dem Rückseitenpapier zweier Karten hat er das Wasserzeichen eines Jaghorns entdeckt. Dieses Wasserzeichen stammt von einer Papiermühle in Ravensburg. Es findet sich auf Papierbögen, die zwischen 1427 und 1431 beschrieben wurden. Das Papier mit dem Jagdhorn war in ganz Schwaben sowie bis nach Nürnberg, Augsburg und Zürich verbreitet. Meurer sieht deswegen den ausführenden Maler und seine Werkstatt in dem Verbreitungsgebiet des Papiers, in Südwestdeutschland um 1430. Mit den Mitteln des Vergleichs mit dem Malstil anderer Bilder kann er das Bild in das Gebiet des Oberrheins, wahrscheinlich nach Basel lokalisieren. Es wäre demnach in jener Landschaft entstanden, durch die damals der Nordsüdverkehr lief, aus Italien, über die Alpen, am Rhein entlang in die Wirtschaftszentren im Norden. Hier, wo viele Menschen vorbei kamen, hatten natürlich auch die Maler besonders viele Anregungen.

Die Anordnung der Tiere auf den Zahlenkarten ist – wie Heribert Meurer festgestellt hat – jedoch nicht zufällig, vielmehr finden wir die gleiche Anordnung auf den billigen Volksspielkarten, die damals in hoher Auflage vom Holzstock gedruckt wurden. Wenn auch die Karten, die zum Vergleich herangezogen wurden, jünger sind, als die Stuttgarter, so kann man doch zu recht vermuten, daß auch das Stuttgarter Spiel auf solche Karten zurückgeht.

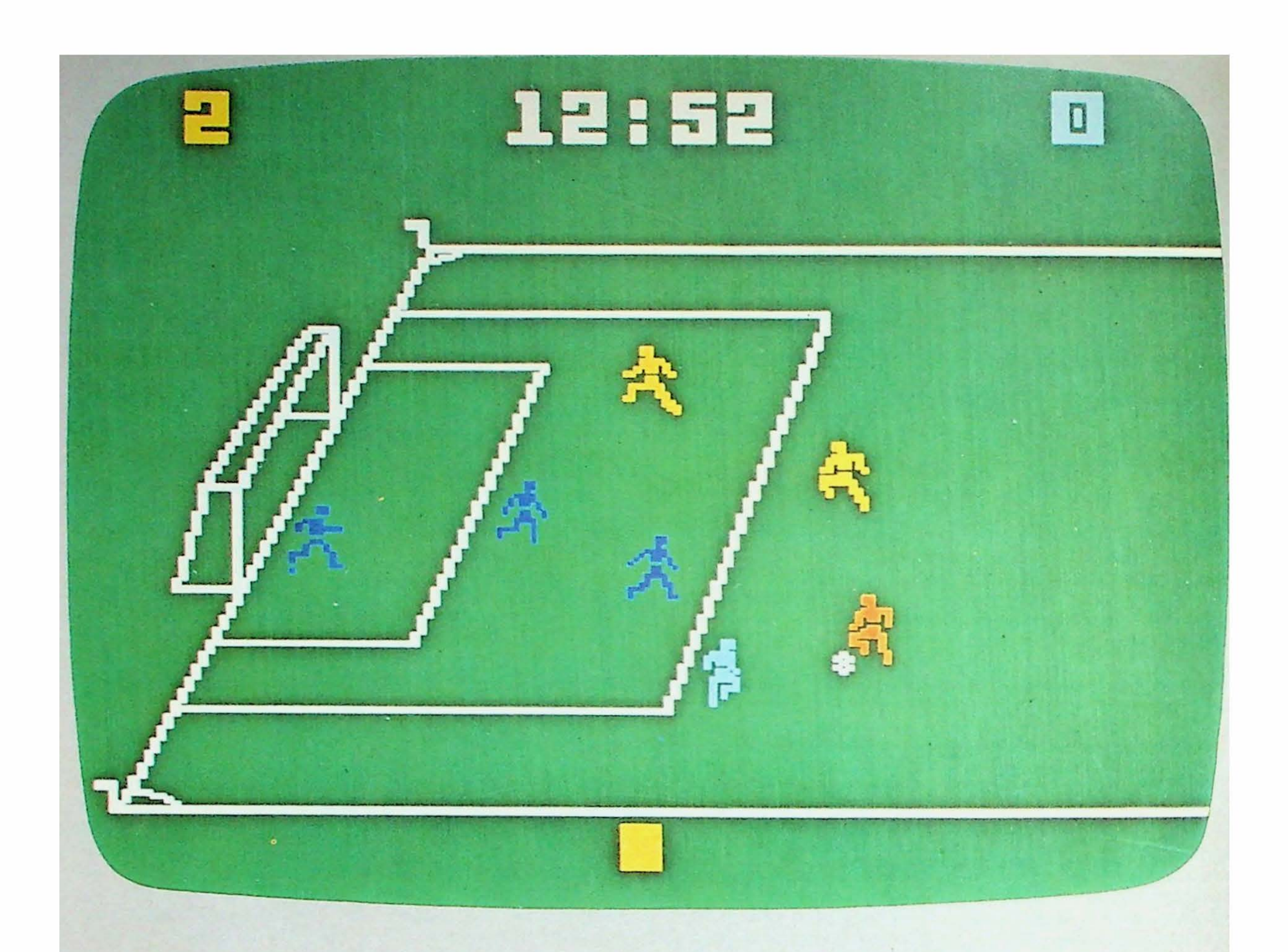
Wir wissen nicht, welches Spiel man mit diesen Karten gespielt hat. Hierüber gibt es nur Vermutungen. Die einfachste Form des Kartenspiels ist das Bedienen der ausgespielten Farbe. Gezählt werden dabei wohl zuerst die Stiche, erst später die Augen. Ziemlich sicher erscheint, daß so früh wie die Karten auch die Trümpfe bekannt waren, also jene Karten, die stärker als andere sind, mit denen ein Stich gewonnen werden konnte. Da in dem Stuttgarter Spiel zwei Jagdtiere und zwei gejagte Tiere sind, mag man spekulieren, ob Falke und Hund immerwährende Trümpfe waren. Vielleicht konnten sie auch nur jeweils Ente bzw. Hirsch stechen...

Die Stuttgarter Karten sind nicht nur die ältesten, sie sind auch die bei weitem größten Karten; außer einem Spiel, das heute in Istanbul aufgehoben wird, und das aus dem mameluckischen Ägypten stammt, sind nur noch italienische Tarockkarten von vergleichbarer Größe bekannt.





*Statt Treff und Pik, statt Herz und Karo, zeigt das Stuttgarter Kartenspiel Enten, Hunde, Falken und Hirsche. In der oberen Bildreihe sehen sie die Rangfolge der Karten am Beispiel der „Farbe" Hirsch. An der Spitze steht natürlich der König, gefolgt von Ober, Unter und Banner. Die Werte 9 bis 1 werden durch die Anzahl der abgebildeten Tiere dargestellt.*




# Das intelligente Fernsehen kommt

Es ist noch nicht lange her, daß sich *SpielBox* ausführlich mit dem aktuellen Stand der Entwicklung im Bereich der führenden Fernsehspiel-Systeme befaßte („Paß auf, der Drache kommt!“, Heft 1/82). Wenige Monate sind vergangen, und eine Vielzahl neuer Kassetten ist erschienen. Besonders bemerkenswert: Das „intelligente Fernsehen“ kommt – zumindest, was den Namen des in diesen Wochen auf dem deutschen Markt vorgestellten neuesten Systems betrifft, das sicher für Aufsehen sorgen wird: *Intellivision* von *Mattel*.

Daß die Entwicklung generell nicht stehengeblieben ist, zeigen einige der neuen Spielprogramme der drei Hersteller *Atari*, *Philips* und *Interton*. Weltraumspiele sind nach wie vor „in“; es verwundert mithin nicht, wenn auch hier und da das Spielhallen-Geknatter in die häuslichen vier Wände eindringt. Solange, wie der Verbraucher im wahrsten Sinne des Wortes mitspielt, wird weiterhin nicht zu verhindern sein, daß irgendwann immer außerirdische Pieps- und Flattersymbole den menschlichen Steuerknüppel-Enthusiasten besiegen. Wesentlich mehr Spaß bereiten *Atari's* „Pac-Man“ und *Philips'* „Super-Mampfer“. Umherirrende Gespenster versuchen, das vom Spieler zu dirigierende Kügelchen zu „fressen“ (halb so schlimm, es sieht wirklich lustig aus!). Gelingt es dem Kügelchen jedoch, im Labyrinth – das sich bei *Philips* sogar ständig verändern kann – Vitaminstöße zu sich zu nehmen, so kann es selbst Jagd auf die kleinen Monster machen.

Apropos Monster: Viel versprechen konnte man sich von der *Atari*-Nachfolge-Kassette zu „Abenteuer“. „Haunted House“ (Geisterschloß) ist jetzt erschienen, ohne jedoch die gleiche Faszination auszustrahlen. Das liegt in erster Linie begründet in dem hohen Abstraktionsgehalt; gewiß, hier und da erscheint ein Gespenst, und ein Vampir soll auch für Aufregung sorgen, aber die Drachen-Kassette „Abenteuer“ enthielt mehr originellen Pfiff. Gespannt sein darf man aber auf „Centipede“, das voller Dynamik steckende Spielhallen-Reaktionsspiel von *Atari*.

Wie bei *Atari* erscheint jetzt auch bei *Philips* monatlich eine neue Kassette. Lustig und dem „Super-Mampfer“ ähnlich ist die „Affenjagd“. Inmitten eines Labyrinth-Käfigs turnen die Affen eifrig umher, hangeln sich hierhin und dorthin und sollen von den Wärtern gefaßt werden. Ein Spaß, bei dem zwei Spieler gemeinsam (!) Punkte erreichen und sogar unterstützt werden können durch einen dritten, der




Bei den Telespielen
ist die Zeit des phantasie-
losen Dirigierens von
abstrakten Symbolen vorbei.
Helge Andersen
stellt ein neues System vor.

zur selben Zeit das Labyrinth (gleich: Gitterstäbe) zu verändern versucht.

*Interton's* „Pac-Man"-Variante soll noch im Laufe des Jahres erscheinen mit dem Titel „Piranha". Wer das Spielhallenspiel oder die beiden genannten Kassetten ähnlicher Thematik kennt, kann sich durchaus vorstellen, wozu die munteren Fischchen fähig sein werden! Anspruchsvoll, weil für Telespiele vielleicht sogar ein bißchen zu schwierig, ist die „Cockpit"-Kassette *(Interton)*. Hier wird nicht geschossen oder ausgewichen, auch werden keine Punkte gemacht, sondern es kommt „nur" darauf an, ein Flugzeug ohne Unfall zu starten, zielsicher zu steuern und problemlos zu landen. Verschiedene Bildschirm-Illustrationen sorgen für Abwechslung. Auf der „Metropol"-Kassette schließlich, einem neben der nun endlich erschienenen „Wintersport"-Kassette (Skispringen und Slalom) weiteren neuen *Interton*-Angebot, müssen „Hangman"-erprobte Spieler versuchen, internationale Städtenamen zu erraten und zu kombinieren; ein schwieriges Unterfangen, denn die Städtenamen sind in der jeweiligen Landessprache herauszufinden!

*Mattel's* neues System *Intellivision* wird mit etwa 30 Kassetten gestartet. „Intelligent Television" wird versprochen. Nun kann man sich darüber streiten, was man unter Intelligenz verstehen will, sicher ist aber folgendes: Wer noch bis vor kurzem z. B. den Realitätsgehalt der einen oder anderen Sport-Kassette irgendeines Systems lobte, der wird neue Superlative benötigen! An Echtheit ist kaum zu übertreffen, was beispielsweise auf den Ski-, Box-, Autorenn-, Fußball- oder Pferderenn-Kassetten geboten wird. Gehen wir ins Detail:

Bis zu sechs Spieler können sich an einer elektronischen Abfahrt oder einem Slalomrennen versuchen (Kassette „Skiing"). Jeder Spieler fährt drei Rennen, die benötigten Zeiten werden gestoppt, nur die je Spieler beste Zeit wird zur Ermittlung des Siegers gewertet. Die Wahl besteht zwischen 15 Schwierigkeitsgraden: die Strecke ändert sich zwar nicht, aber die Hänge werden steiler. Der Bildschirm-Skiläufer bewegt sich in Einzelheiten wie ein wirklicher Sportler. Auch kann der Rennverlauf wirklichkeitsgetreu simuliert werden.

Sechs Boxer, unterschiedlich in der Defensive und Offensive und hinsichtlich der Ausdauer, stehen zwei Spielern zur Wahl (Kassette „Boxing"). Auch hier fallen die „menschlichen" Bewegungen der Kämpfer auf. ▷

Sechs Schlagvarianten, Abducken und Vortäuschen können auf die Boxer übertragen werden, die über maximal 15 Runden gehen. Jede Runde wird nach Punkten bewertet, Niederschläge können zum K.o. führen.

Fünf verschieden schnelle Wagen beinhaltet die Kassette „Auto Racing". Allein oder im direkten Vergleich mit einem Mitspieler legt man mit seinem Wagen einen von fünf verschieden schweren Kursen fünfmal oder solange zurück, bis ein Spieler einen deutlichen Punktvorsprung erreicht hat. Die Strecken unterscheiden sich in ihrer Länge und der Anzahl und Art ihrer Kurven. Auf dem Bildschirm ist jeweils nur ein kleiner Ausschnitt der Strecke zu sehen. Wie bei der Kameraführung bei Sportveranstaltungen im Fernsehen verändert sich das Blickfeld unentwegt. Mit gekonntem Fingerspitzengefühl kann man die Wagen abbremsen, Ideallinien fahren und so geschickt schleudern lassen, daß es zu keinem Unfall kommt. Packend sind die Seite-an-Seite-Wettfahrten inmitten einer aus der Vogelperspektive zu bewundernden Landschaft. Punkte erhält man, wenn der Gegner einen Unfall verursacht oder wenn man ihn so sehr abschüttelt, daß man mit seinem Wagen den Bildschirmrand erreicht. Im Einzelrennen wird die Zeit gestoppt.

Zwei *Intellivision*-Kassetten überragen alle anderen: „Soccer" und „Horse racing". Das Fußballspiel, das sich etwa eine Stunde lang zwischen zwei Personen abspielt, ist Werbung für dieses Telespiel-System! Jeder Spieler kontrolliert neben einem Torwart drei Feldspieler. Die Spieler bewegen ihre Arme und Beine absolut „echt", und ihr Köpfchen obendrein, denn sie müssen nicht stur in eine Richtung laufen, sondern können ihre Gegenspieler umspielen, Pässe schlagen und gezielte Torschüsse abgeben. Bei Einwürfen, Eckbällen und Torabstößen führt ein Spieler diese Aktion automatisch aus, wiederum verblüffend real. So wirft er z. B. beim Einwurf dem nächstplazierten Spieler seines Teams den Ball mit erhobenen Händen zu!

Ohne Konkurrenz ist „Horse racing". Zehn Galopprennen über unterschiedliche Distanzen und auf verschiedenen Geläufen warten auf bis zu sechs Spieler, die sich mit Siegwetten an den Rennen beteiligen können. Vor Spielbeginn ordnet der Computer jedem der acht Pferde bestimmte Verhaltensweisen zu, die sich während der Rennen nicht verändern (Starttempo, Ausdauer auf den Geläufen, Sprint usw.). Nur vier Pferde sind je Rennen beteiligt; zwei sind computergesteuert, zwei können durch je einen Spieler beeinflußt werden, am sinnvollsten durch die, die auf diese Pferde die höchste Summe gesetzt haben. Richtiges Wetten ist Ziel dieses Spielprogramms. Am Totalisator ändert sich so manches noch vor Rennbeginn.

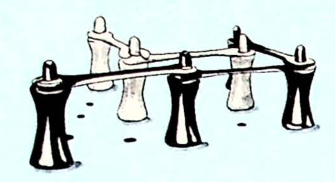
Eine 5:2-Wette kann, wenn alle auf das betreffende Pferd setzen, schnell zu einer 1:1-Wette umschlagen, und umgekehrt kann aus einem 2:2 auch ein 7:2 oder 9:2 werden, was bedeutet, daß man z. B. für einen Einsatz von 20 als Gewinn 90 bekommt. Nachdem alle Spieler ihre Wetten auf den Bildschirm „geschrieben" und damit dem Computer eingegeben haben, ändert sich das Bild: Die vier Pferde nehmen in den Start-Boxen Aufstellung, die Sperren öffnen sich, und das Rennen beginnt – wie immer bei *Intellivision* so realistisch, daß man es im ersten Augenblick kaum für ein Telespiel hält.

Kurz vor Schluß des Rennens kann die Peitsche eingesetzt werden, aber nicht zu intensiv, denn sonst hinkt das Pferd erschöpft ins Ziel! Der Einlauf wird auf einer Anzeigetafel festgehalten, die Gewinne „ausbezahlt" und das nächste Rennen angekündigt. Je mehr Rennen durchgeführt wurden, desto genauer sind die Prognosen über das Verhalten einzelner Pferde.

*Mattel* bietet natürlich nicht nur die z. T. überragenden Sport-Kassetten an; auch Reaktions-, Weltraum- und Gesellschaftsspiele zählen zum Programm von *Intellivision,* einem mit völlig neuartigen Handreglern ausgestatteten System, das modular aufgebaut ist und im kommenden Jahr mit Keyboards und einem Sprachsynthesizer zu einem Homecomputer ausgebaut werden kann. Mathe-, Rechtschreib-Sprach- und Fitness-Kassetten sind neben anderen bereits in Vorbereitung!

Ob diese Art von Fernsehen nun für alle die Bezeichnung „intelligent" verdient, ist nicht zu entscheiden. Fraglos nähert sich die Zeit des phantasielosen Dirigierens abstrakter Symbole auf dem Bildschirm endlich ihrem Ende.

## Twixt



Spielziel im *Twixt* ist, gegenüberliegende Ränder zu verbinden – Weiß die 2 weißen, Schwarz die 2 schwarzen. Abwechselnd wird eine Figur auf einen beliebigen Punkt des Spielfelds gelegt – nur nicht hinter die Grenzlinie des Gegners. Wenn nach einem Zug zwei oder mehr eigene Figuren im „Rösselsprung"-Abstand stehen, kann man sie verbinden. Sieger ist, wer zuerst eine ununterbrochene Verbindungskette zwischen seine zwei Ränder gebaut hat. *Twixt*-Notierung: Notiert werden einfach die Koordinaten des Zuges (z.B. H 18); diese werden unterstrichen wenn *eine* Verbindung stattfand (z. B. P 17), und zweimal, im Falle einer Doppelverbindung (z. B. R 7). Die Züge sind laufend numeriert. Weiße Züge haben ungerade, schwarze gerade Nummern.

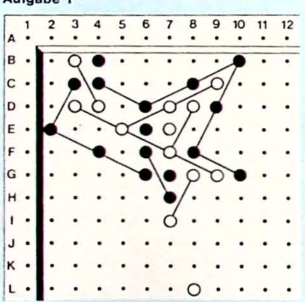
# Unentschieden

Zu den *Twixt*-Grundregeln kommen noch zwei wichtige Sonderregeln. Die erste, die sogenannte Kuchenregel, betrifft die Eröffnung des Spieles. Mit dieser werden wir uns im nächsten Heft beschäftigen. Die zweite, die sogeannte Räumungsregel, hat dagegen mit dem Endspiel zu tun, und lautet: „Vor jedem Zug kann man nach Belieben eigene, schon gesetzte Verbindungen, vom Brett wieder abnehmen. In gedrängten Endspiel-Situationen kann dies oft ein Unentschieden verhindern."

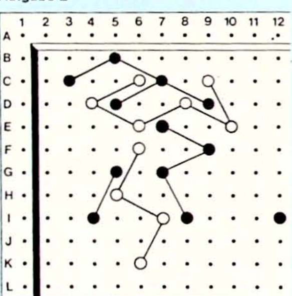
Die abgebildeten drei Aufgaben zeigen auf Viertel-Spielbrettern drei solche ganz vertwixte Stellungen, die scheinbar unvermeidlich zu einem Unentschieden führen müßten. In jeder ist es jedoch noch möglich für Weiß (am Zug) dank der Räumungsregel, zur oberen weißen Randlinie durchzubrechen.

Aufgabe 1 ist sehr leicht, eigentlich mehr ein Beispiel als eine Aufgabe, 2 und 3 dagegen sind wesentlich schwerer. Man notiert Räumungen in dem man vor dem Zug die Koordinaten der geräumten Verbindung oder der Verbindungen in Klammern schreibt. So z. B. bedeutet (E5–E7) D5, daß vor der Verbindung zu D5, die Verbindung zwischen E5 und D7 abgenommen wurde. Lösungen auf Seite 60/61.

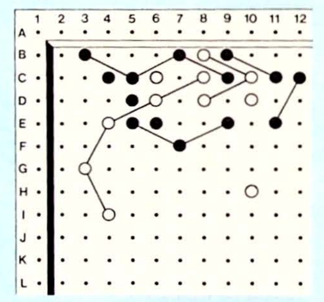
**Aufgabe 1**



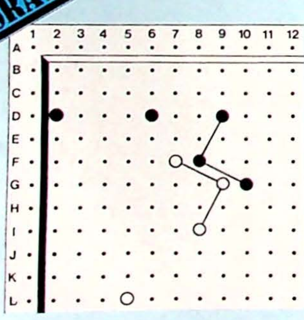

**Aufgabe 2**




**Aufgabe 3**




**PREISRÄTSEL**




Kann Weiß (am Zug) zum oberen weißen Rand durchbrechen? Viele Leser werden sicher diese Stellung aus der *SpielBox* Heft 4/82 erkennen, aber genauer beobachtet ist hier ein ganz kleiner und doch wesentlicher Unterschied – der, wie so oft im *Twixt*, die Stellung vollständig ändert: die schwarze Randfigur ist nicht mehr auf E2 sondern jetzt auf D2! (Tip: Auch in dieser Aufgabe ist die Räumungsregel notwendig; ohne diese könnte Weiß nur noch ein Unentschieden erreichen.)

Viel Vergüngen

Ihr

Alex Randolph

Bitte schicken Sie Ihre Lösungen an: Vertwixt, SpielBox, Postfach 200910, 5300 Bonn 2. Einsendeschluß ist der 30. September 1982.

Auch diesmal werden fünf handsignierte Spiele von Alex Randolph unter den Einsendern richtiger Lösungen verlost.

*Go*



# Seki (Pattstellung)

Eine Stellung wird *Seki* genannt, wenn feindliche Ketten sich derart kreuzen oder einschließen, daß jeder Versuch die gegnerischen Steine zu fangen einem selbst schaden würde.

Abbildung 1 zeigt eine solche *Seki*-Stellung. Sollte Schwarz (Weiß) auf den Punkt a oder b setzen, so schlägt Weiß (Schwarz) die gegnerischen Steine mit a bzw. b. Für beide Spieler ist es also ratsam, die Stellung unverändert zu lassen. Beide Ketten leben, ohne die sonst notwendigen „zwei Augen" zu haben. Voraussetzung ist allerdings, daß die umschließenden Ketten leben.

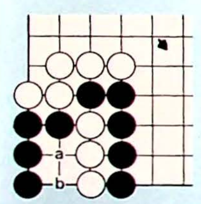


Abbildung 1

In der Abbildung 2 sind zur Abbildung 1 noch einige Steine hinzugekommen. Die obere weiße Kette ist eingeschlossen worden und besitzt nur „ein Auge". Schwarz ist in der Lage, zuerst diese Steine mit c zu schlagen und damit auch das *Seki* in der Ecke aufzuheben. Er kann nun auch die drei weißen Steine in der Ecke fangen.

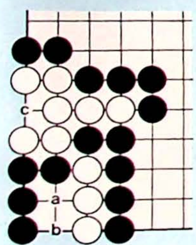


Abbildung 2

Abbildung 3 zeigt eine weitere *Seki*-Stellung. Daß Schwarz nicht auf a oder b setzt, ist wohl klar. Aber auch Weiß kann die schwarzen Steine nicht erobern. Sollte er z. B. auf a setzen, dann schlägt Schwarz mit b die vier weißen Steine. Gleichgültig wie Weiß weiter angreift, kann Schwarz nun „zwei echte Augen" bilden.

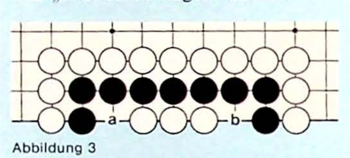


Abbildung 3

Mit der Abbildung 4 soll die Regel: „Im *Seki* werden keine Gebietspunkte gezählt", verdeutlicht werden. Beide Spieler werden sich davor hüten auf a oder b zu setzen. Nach dem Partieende bleiben beim Auszählen die Punkte a, b, c und d frei. Schwarz darf aber nach obiger Regel die Punkte c und d nicht als sein Gebiet zählen.

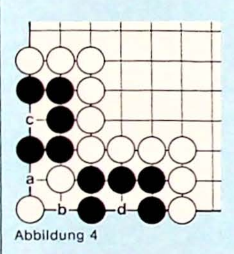
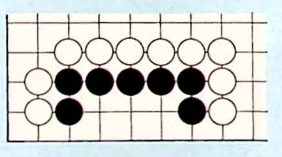


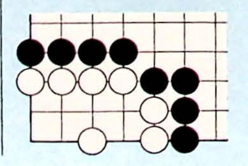
Abbildung 4

Als Vorübung für die Preisaufgaben hier nun zwei Aufgaben. In beiden fängt Schwarz an und erreicht ein *Seki*. Die Lösungen stehen auf Seite 60/61.

Ein Go-Sprichwort lautet: „Spiele in der Mitte einer symmetrischen Stellung."

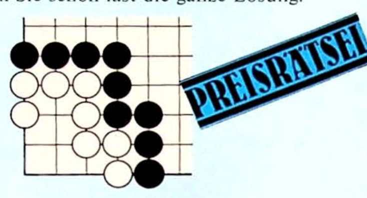


Kräftig drohen führt zur Lösung.

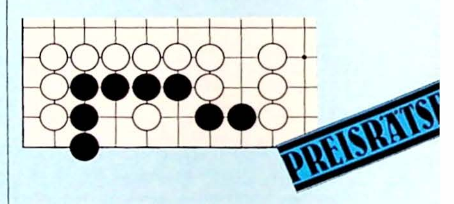


Bei den drei folgenden Preisaufgaben ist Schwarz am Zug und erreicht ein *Seki*.

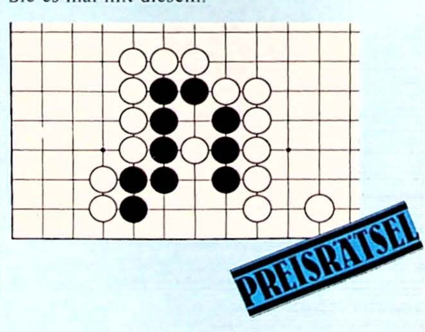
**Problem 1** (Für Anfänger):
Wenn Sie den zentralen Punkt besetzen, haben Sie schon fast die ganze Lösung.




**Problem 2** (Für Fortgeschrittene):
Eigentlich sieht es so aus, als ob Schwarz genug Platz für zwei Augen hätte. In Wirklichkeit muß er jedoch froh sein, seine Steine durch *Seki* zu retten.



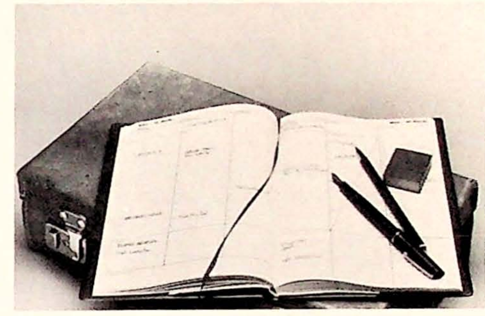

**Problem 3** (Für Könner):
Den vitalen Punkt dieser Stellung zu finden, ist das Problem. Sollte ein bestimmter weißer Zug immer wieder die schwarzen Hoffnungen zunichte machen, versuchen Sie es mal mit diesem.




Wir haben alle drei Aufgaben als Preisrätsel angelegt, um auch schwächeren Spielern eine Chance zu geben. Jeder, der mindestens eine richtige Lösung einschickt, nimmt an der Verlosung von drei wertvollen Backgammon-Spielbrettern teil.




## Unsere Kalender '83:



Angebote gibt es viele. Aber kennen Sie Kalender für Spieler? Nein? Wir auch nicht. Darum machen wir für's nächste Jahr eine ganze Palette. Für die Aktentasche. Dazu für die Wand im Büro oder daheim. Und für den Schreibtisch. Bestellen Sie unser Gesamtprogramm. Mit dem Coupon.

*Heute stellen wir vor:* **Den Spiel-Box-Terminkalender.**

Dieser Kalender besteht aus drei Teilen, zusammengefaßt in einem soliden Schutzumschlag. Der Kalender erscheint jährlich. Auslieferung: Oktober. Format: 23,4 x 16,5 cm (geschlossen). Kalendarium und Beilagen können in den nächsten Jahren jeweils einzeln bezogen werden. *Einzelheiten über die vielen Ausführungen siehe Coupon.*

**1. Kalendarium: 57 Wochenübersichten auf Doppelseiten. Stundeneinteilung von 8 bis 21 Uhr. Zweifarbig auf bestem Schreibpapier.** Im Anhang u. a.: Doppelseitiger Jahresplaner für 83 und 84. Ferientermine, Postgebühren, Entfernungstabellen. Und viel, viel mehr.

**2. Adressenverzeichnis:** 16 Seiten für Adressen und Telefon. Register. Kann in den neuen Kalender übernommen werden. Das Übertragen können Sie sich endlich sparen.

**3. Das Info-Heft für Spieler. Exklusiv bei uns!** *20 Seiten vollgepackt mit Fakten und Daten. Hersteller, Adressen, Spiele alt und neu. Und noch viel mehr. Das gibt's wirklich nur bei uns!*

## Bestellschein

*Bitte an SpielBox, Postfach 200910, 5300 Bonn 2*

Bitte liefern Sie mir den SpielBox-Terminkalender in folgender Ausführung:

| Anzahl | Ausführung | Einzelpreis Subskript.-Preis bis 30. 9. 1982 | Einzelpreis ab 1. 10. 1982 |
|---|---|---|---|
| | Kunststoffumschlag blau/rot | 20,00 | 25,00 |
| | Kunstlederumschlag schwarz | 39,50 | 49,50 |
| | Lederumschlag braun | 75,00 | 85,00 |

Versandkostenanteil je Bestellung 3,80 DM.

Gewünschte Namensprägung auf dem Schutzumschlag:

Name: __________

Prägung in: Gold ☐ Silber ☐ Preis: 11,– DM

Name/Firma __________

Straße __________

PLZ, Ort __________

Datum __________ Unterschrift __________

Lieferung gegen:
☐ Euro- oder Verrechnungsscheck (ist beigefügt)
☐ Vorauszahlung (Eingezahlt am . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . )
☐ Postscheckkonto Köln 14443-507
☐ Nachnahme (plus Gebühren)

Der Preis beinhaltet die Mehrwertsteuer. Mengenrabatte auf Anfrage (ab 5 Stück).

○ *Schicken Sie mir den großen Kalender-Prospekt (einfach ankreuzen)*

Die Herausforderung an alle „Würfel-Fans".

## Denken Sie nicht mehr im Quadrat!

### Die Zauber-Kugel ist da.

Die Zauber-Kugel, das neue Denk-, Geschicklichkeits- und Kombinations-Spiel. Sie macht die Logik zur Lust.
Fühlbar! Perle für Perle – mit $74 \times 10^{24}$ Variationen.

Die Zauber Kugel

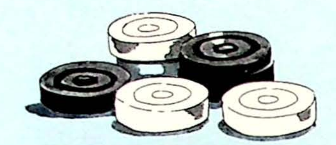
Das Anleitungsbuch aus dem Heyne-Verlag kennt alle Lösungen.

**Spielen Sie mit.
Spielen Sie mit Schmidt.**

**Schmidt Spiele**

# A U F G A B E N

## *Dame*



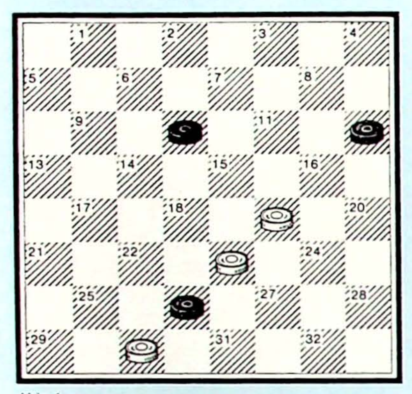


Abb. 1

Abb. 2

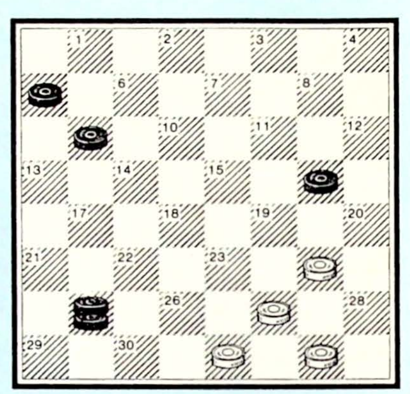


Abb. 3

Kennen Sie den „Rebound“ (Rückprall)? Abbildung 1 zeigt die Ausgangsposition, von der aus nur noch ein Zug notwendig ist, um auf die Siegerstraße zu kommen: Weiß zieht 19–15 und die zwingende Folge ist 10–19, 23–16, 12–19, 30–16. Weiß schlägt „3 für 2“ und bei diesem einfachen Beispiel wird sogar das Feld abgeräumt.

Die für diese Zugfolge wichtige Ausgangsposition – 4 Steine in diagonaler Reihe, der zweite Stein ein feindlicher – dürfte allerdings nicht ganz einfach aufzubauen sein.

Nehmen wir einmal an, in Abbildung 2 spielt Schwarz 7–10. Weiß erreicht die Ausgangsposition, in dem die Dame von 26 nach 30 schlüpft. Schwarz muß 17–26 ziehen und 19–15 eröffnet den „Rückprall“. Die Situation in Abbildung 3 ist etwas trickreicher. Mit Abbildung 1 besteht wenig Ähnlichkeit, aber: Weiß zieht 27–23 und könnte im nächsten Zug 24–20 einen Stein schlagen. Schwarz muß also 16–20 ziehen. Weiß opfert den Stein auf 24, indem er 31–26 zieht. Schwarz schlägt 20–27 und Weiß leitet den „Rückprall“ ein mit 26–22. (Schwarz schlägt 25–18, Weiß schlägt 23–14, Schwarz schlägt 9–18, Weiß schlägt 32–23–14 und gewinnt, da Schwarz in die Falle ziehen muß!)

**Hier nun vier Aufgaben,** C und D sind unsere Preisfragen:

A) Schwarz auf 5, 9, 11, 20, 21;
Weiß auf 18, 24, 27, 30, 32;
Weiß beginnt und gewinnt

B) Schwarz auf 4, 5, 6, 8, 13;
Weiß auf 15, 17, 22, 25, 29;
Weiß beginnt und gewinnt

C) Schwarz auf 4, 5, 9, 24;
Weiß auf 11, 15, 23, 32;
Schwarz versucht durch 24–27 eine Dame zu erhalten. Weiß schlägt mit dem „Rückprall“.

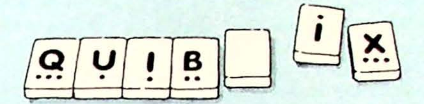
PREISRÄTSEL

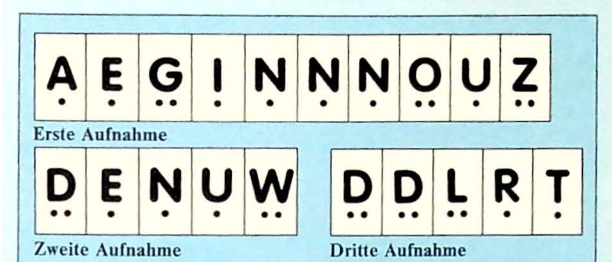
D) Weiß Dame auf 23,
Steine auf 4, 7, 11, 14;
Schwarz Dame auf 6, 13,
Steine auf 8, 25, 31.

PREISRÄTSEL

Bitte senden Sie Ihre Lösungen für die beiden Aufgaben unter dem Stichwort „Dame“ an *SpielBox*, Postfach 200910, 5300 Bonn 2. Einsendeschluß: 30. September 1982. Als Gewinne werden verlost: Drei Spielepakete im Wert von je DM 100.

# Quibbix







PREISRÄTSEL

## Übungsspiel

**Die Spielregel**
Bilden Sie aus den 10 Buchstaben der ersten Aufnahme, dann aus den 15 Buchstaben der ersten und zweiten Aufnahme, und schließlich aus den 20 Buchstaben der ersten bis dritten Aufnahme sinnvolle Wörter, die der Lexikon-, Zeitschriften-, Abkürzungs- und Beugungs-Regel entsprechen. Je Aufnahme dürfen ein Stein oder zwei Steine als *Quibbix* verwendet werden. Das ist ein umgedrehter Stein (Rückseite nach oben), der dann wie ein Joker einen beliebigen fehlenden Stein ersetzt.

**Die Wertung**
Je Aufnahme gilt das Wort mit den meisten Punkten doppelt und die anderen Wörter gelten einfach. Ein *Quibbix* (ein umgedrehter Stein) und einzelne Reststeine gelten nichts.

**Die Lexikon-Regel**
Es gelten alle Wörter mit zwei oder mehreren Buchstaben, die als Stichwort oder im Lauftext in einem deutschsprachigen Lexikon oder Wörterbuch stehen. Die Umlaute werden AE, OE, UE geschrieben.

**Die Zeitschriften-Regel**
Fremdwörter, Eigennamen, Wortkombinationen, Firmen- oder Produktbezeichnungen, ob sie nun im Lexikon stehen oder nicht, gelten allerdings nur dann, wenn man von ihnen guten Gewissens sagen kann, daß sie ohne nähere Erläuterung in einer Publikumszeitschrift (nicht Fachzeitschrift) stehen könnten, und daß sie dann jeder durchschnittlich Gebildete versteht.

**Die Abkürzungs-Regel**
Abkürzungen, ob sie nun im Lexikon (Wörterbuch) stehen oder nicht, gelten ebenfalls nur dann, wenn sie zwei oder mehrere Buchstaben haben, und wenn sie jeder durchschnittlich Gebildete ohne nähere Erläuterungen verstehen kann. Phantasieabkürzungen gelten nicht.

**Die Beugungs-Regel**
Alle Wörter, Wortkombinationen und Abkürzungen, die den obigen Regeln entsprechen, dürfen in allen grammatikalisch gültigen Beugungsformen dargestellt werden.

**Die Lösungen**
Die linke *Quibbix*-Aufgabe ist ein Übungsspiel. Sie können Ihre Lösung mit unseren Lösungen vergleichen, die Sie auf S. 60/61 finden.
Die rechte *Quibbix*-Aufgabe ist ein Preisrätsel, bei dem Sie ein wertvolles Spiel gewinnen können. Schicken Sie bitte Ihre Lösung auf einer Postkarte, versehen mit Ihrem Namen und ihrer Adresse, bis zum 30. September 1982 unter dem Stichwort *Quibbix* an:

*SpielBox, Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2.*

**Die Gewinne**
Für die drei Einsender mit dem höchsten Punktwert gibt es je ein Kalaha-Spiel in Mahagoni. Außerdem werden drei dieser Spiele unter *allen* Einsendern verlost.

## Spiel in der Schule

Das pädagogische Zentrum Berlin hat ein *Spieleheft* erarbeitet, das allen Lehrern und Erziehern zur Verfügung gestellt wird, die im außerunterrichtlichen Bereich der Ganztagsgesamtschule tätig sind. U. a. werden 36 Spiele vorgestellt und bewertet, die speziell für diesen Einsatzzweck geeignet sind. Leider gibt es viele der erwähnten Spiele nicht mehr, und die Zeitschrift *Spiel* – Friede ihrer Asche – wird immer noch zum Abonnement empfohlen. Die „Darstellungsweise" der *SpielBox* wird als „relativ anspruchsvoll" bezeichnet. Wir hoffen, daß das positiv auszulegen ist. Informationen: Pädagogisches Zentrum, Uhlandstraße 97, 1000 Berlin 31.

## Comic-Spielebuch

Das Comic-Spielebuch ist ein Nachschlagewerk für alle, die die *Neuen Spiele* mögen. Das sind Spiele mit dem Grundgedanken des Miteinander statt des Gegeneinander. Auf über 128 Seiten bringt dieses Buch über 100 Spielideen und viele Hintergrundinformationen. Das Comic-Spielebuch wurde von Gerald Leue und Jari Cuypers geschrieben bzw. gezeichnet. Für DM 7,80 in allen guten Buchhandlungen zu erhalten.

## Spielcasino

*Spielcasino* ist eine Schüler-Spiel-Zeitung, die von Schülern der Bielefelder Adolf-Reichwein-Schule hergestellt und herausgegeben wird. *Spielcasino* enthält viele Spiele, gibt Spielanregungen, beschreibt neue Brettspiele, will anregen, häufiger mal zu spielen. *Spielcasino* erscheint nun im 4. Jahr und wird von etwa 400 Schülern aus Bielefeld gelesen. Im Jahr erscheinen 3 bis 4 Ausgaben. Die Zeitung kostet 0,50 DM für Schüler und 1,– DM für Erwachsene. Die Einnahmen werden für die Herstellung verwendet, vom „Überschuß" werden Spiele gekauft, die die Leser gewinnen können. Für 1,60 DM in Briefmarken erhalten Sie ein Probeheft. Die Anschrift: *Spielcasino,* Adolf-Reichwein-Schule, z. H. Dirk Hanneforth, Uchteweg 26, 4800 Bielefeld 11.

## Freistoß

Dieter E. Gellermann – Redaktion *Rate Mal* – hat es nicht ruhen lassen, daß Walter Luc Haas Jumbo's *World Cup* als einzige Fußball-Neuerscheinung bezeichnet hat. Sein Spiel heißt *Freistoß.* Jeweils ein Spieler hat die Aufgabe, den „Ball" mit Hilfe von Würfelaugen ins Tor zu bringen. Na ja – sehr zufällig das Ganze – wie Würfel das eben so an sich haben. Gelbe Karte – würden wir sagen. *Freistoß* in der Sommerausgabe der Jugendzeitschrift *Rate Mal.*

## Long-short

„Neuheiten-Profis" – so bezeichnet sich die Agentur Capitol GmbH, Lilienstraße 10, 6072 Dreieich-Sprendlingen.

Diese Wundermänner präsentieren „eine gelungene Synthese aus praxisnahem Wirtschaftsspiel und leicht verständlichen, spannendem Gesellschaftsspiel". Konkret geht es um den Warenterminhandel, dessen Grundlagen vermittelt werden sollen. Etwas vollmundig wird da ein Wirtschaftsspiel angepriesen, das stolze 80,– DM kosten soll. Wenn es dennoch interessiert – Informationen unter obiger Anschrift.

















# Spielbörse

**Spielbörse: Markt der Möglichkeiten für SpielBox-Leser. Wenn Sie ein bestimmtes Spiel suchen ... oder Regeln verlegt haben ... oder ...**

*So wird's gemacht:* Schreiben Sie den Text (am besten mit Schreibmaschine). Errechnen Sie den Preis. Schicken Sie Blatt, Coupon, Scheck (oder Beleg) an uns. Die Anzeige erscheint zum nächstmöglichen Termin.

*Preise:* 1 mm Höhe kostet DM 1,– (incl. MWSt.). Gewerbliche Anzeigen pro mm DM 1,50. 1 Zeile (ca. 32 Anschläge/Buchstaben) ist ca. 2,2 mm hoch. Überschrift: 5 mm. Randlinien: 4 mm berechnet. Chiffre-Gebühr: DM 6,78 (incl. MWSt.). Bei Chiffre-Anzeigen wird die Verlagsanschrift mitberechnet.

**Coupon**

Bitte veröffentlichen Sie beiliegende Privatanzeige in der Spielbörse.

________ mm hoch (x DM 1,–) zum Preis von DM ________

zuzüglich Chiffre-Gebühr von DM (incl. MWSt.) ________

Gesamtpreis DM ________

Dieser Betrag liegt als Verrechnungsscheck bei. ☐

Oder auf Ihr Postscheckkonto Köln 9 27 00-509, BLZ 370 100 50 ☐

Name / Anschrift / Unterschrift

Bitte schicken Sie den Coupon und den Text an: Courir, Godesberger Allee 108–112, 5300 Bonn 2.





# Unser Kind fährt sicher




Machen Sie Ihr Auto kindersicher. Denn: schon eine etwas schnellere Kurvenfahrt, schon ein abruptes Bremsen reichen aus, um ein ungesichertes Kind zu gefährden.

Viele Autofahrer, die sich anschnallen, glauben, hinten seien besondere Schutzvorrichtungen für Kinder nicht nötig. Glauben Sie das nicht.

Machen Sie Ihr Auto kindersicher. Durch Sicherheitsgurte und durch ein zusätzliches Rückhaltesystem für die Rücksitze.

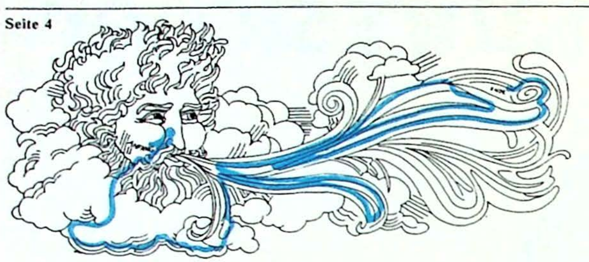
Geeignete und gut funktionierende Rückhaltesysteme gibt es in breiter Palette. Für das Baby ebenso wie für Kinder, die bereits im Kindergarten sind oder zur Schule gehen. Für jede Altersgruppe – richtiger, für jede Gewichtsgruppe – gibt es verschiedene, maßgerechte Systeme: Babyschalen, Sicherheitspolster, Sitze und Gurte. Und damit der quirlige Nachwuchs sich während der Fahrt beschäftigen kann, gibt es Spieltische aus Schaumstoff, die in die Systeme eingehängt werden können.

**Die Automobilindustrie empfiehlt:**

**Machen Sie Ihr Auto kindersicher. Informieren Sie sich bei Ihrem Händler oder Ihrer Vertragswerkstatt.**

VERBAND DER AUTOMOBILINDUSTRIE E.V. (VDA)

**Seite 4**



**Seite 5**



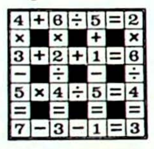


**Nah und fern**
Rahmen D ist am weitesten entfernt.

**Omas Stadtplan**
Omas Haus steht an der rechten oberen Kreuzung. Die Lösung ist nur durch Probieren zu finden. Die Himmelsrichtungen sind a = Ost, b = Nord, c = Süd, d = West.

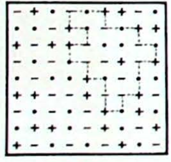
**Tiefkühlkost**
FF hatte 6 Pfund Steakfleisch gekauft (und zwei Lammkeulen zu je 7 Pfund).

**Rechner-Block**
Hier zeigen wir eine der möglichen Lösungen.

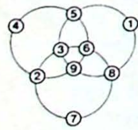



**Durch drei ohne Rest**
Nun – um möglichst wenig Teile zu erhalten – müssen Sie das Quadrat in drei gleichgroße Streifen zerschneiden. Das ist alles!

**Die Schleife**

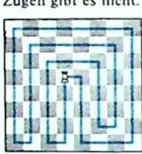


**Undurchsichtig**
So sah die ursprüngliche Anordnung aus, auf jedem Kreis standen 26 Gläser. Nachdem das Neuner-Tablett entfernt ist, schiebt man das Sechser- und danach das Dreier-Tablett auf den jeweils gerade freien Platz. Neue Summe: 20.

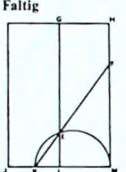


**Die Sonne bringt es an den Tag**
Kleine Sonnen 1. oben Mitte, 2. links Mitte, 3. rechts Mitte.
Große Sonnen 1. rechts oben, 2. links unten.

**Turm-Weg**
Bei dieser Lösung muß der Turm 16 Züge ausführen. Lösungen mit wenigen Zügen gibt es nicht.

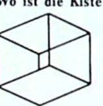


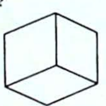
**Faltig**



Falten Sie das Blatt in der Mitte und Sie erhalten die Linie LG, parallel zu MH. Halbieren Sie die Linie JL und Sie erhalten den Punkt K. Zeichnen Sie einen Halbkreis KM und Sie erhalten Punkt E; damit haben Sie die kürzeste Faltkante fixiert. Oder: Punkt K als ein Ende der Faltkarte steht fest; falten Sie Ecke M so auf den linken Blattrand, daß der Falz bei K endet.

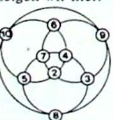
**Wo ist die Kiste?**





**Zauberkreis**
Die Zahlen von 2 bis 10 ergeben die Summe 54. Jede Zahl gehört gleichzeitig zu zwei Kreisen, so daß die Summe der Zahlen eines Kreises 27 ergeben muß.

Der äußere, größte Kreis enthält nur drei Zahlen und diese müssen dann die 8, 9 und die 10 sein = 27. Die restlichen Zahlen können durch Probieren ermittelt werden, oder man kann herleiten, daß die zwei Zahlen auf einer Linie mit der 10 zusammen 10, die auf einer Linie mit der 9 zusammen 9 und die auf einer Linie mit der 8 zusammen 8 ergeben müssen und daß diese zwei Zahlen jeweils untereinander austauschbar sind. Es lassen sich so alle möglichen Lösungen ermitteln. Eine Lösung zeigen wir hier.

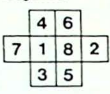


**Der letzte Domino**
Der Startspieler müßte gewinnen, wenn er seinen fünften Stein auf den markierten Platz setzt. Wie auch immer der Gegenspieler setzt, der Startspieler kann eine gerade Zahl von Restzügen übrig lassen und gewinnt dann.

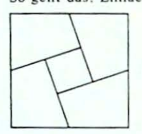


**Nicht so schwierig**
Nach den Kantenlängen werden die Würfel wie folgt geteilt:
A) 1, 4, 6, 7, 10, 11, 13, 16 = 68
B) 2, 3, 5, 8, 9, 12, 14, 15 = 68
Ihre Oberfläche ist dann jeweils 4488 cm² und ihr Volumen 9248 cm³.

**Achtung!**
Die hier gezeigte Lösung ist bis auf Drehung und Spiegelung die einzig mögliche.

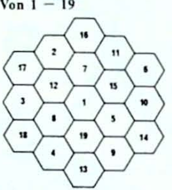



**Aus eins mach zwei!**
So geht das! Einfach, nicht wahr?

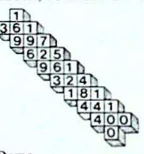


**Zwei Dreiecke sehen gleich aus. Welche?**
Von oben vierte Reihe, zweites Dreieck links und dritte Reihe unten, Dreieck rechts.

**Von 1 – 19**



**Das Prim-Quadrat**
Unsere Lösung ergibt 74 Punkte. Wir zeigen eine der möglichen Lösungen mit dreizehn Quadrat-Zahlen à 5 ergeben 65 Punkte, 3 Primzahlen ergeben 9 Punkte. Sollten Sie eine noch bessere finden, so teilen Sie uns das bitte mit.

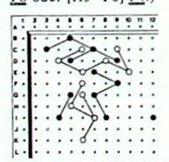


**Dame**
A) 27–23, 20–27, 18–15, usw.
B) 22–18, 13–22, 15–10, usw.

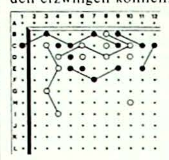
**Twixt**
Aufgabe 1: 1. (D3–E5, E5–F7, F7–D8, F7–G9) F5! Zusätzlich ergibt sich eine dritte Verbindung.



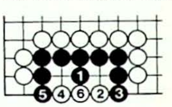
Aufgabe 2: 1. G6! (Nächster entweder F8 oder [H5–F6] F4.)



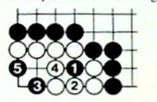
Aufgabe 3: 1. C3! (Wichtiger Vorbereitungszug), 2. C1 (Gezwungen), 3. (D6–C8, D8–C10) D4! (Weiß ist durch, denn er kann zunächst entweder F4 oder [C3–E4] E2 spielen. Hätte er aber diesen Zug ohne den Vorbereitungszug gespielt, hätte Schwarz mit E3 ein Unentschieden erzwingen können.)



**Go**
*Aufgabe 1:* Schwarz 1 ist der richtige zentrale Punkt. Weiß kann zwar durch die Abfolge 2 bis 6 verhindern, daß Schwarz zwei Augen bildet, aber nicht daß dieser seine Steine durch *Seki* rettet.



*Aufgabe 2:* Schwarz 1 führt zum Erfolg. Mit 5 erreicht er schließlich ein *Seki*. Es sei noch einmal daran erinnert, daß der jetzt wieder freie Punkt 1 nicht als Gebietspunkt für Weiß gezählt wird.



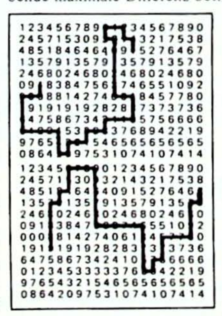
**Quibbix**
Hoffentlich sind Sie schön locker an das Übungsspiel herangegangen! Wir haben 110 Punkte erreicht.

| Aufnahmen: | Punkte: |
|---|---|
| 1. ZAUN(K)OENIG | 24 |
| 2. NEUNUNDZWAN(Z)IG – O | 34 |
| 3. LIDRAND-ENTZUENDUNG – WO | 52 |
| Zusammen: | 110 |

Wie Sie sehen, haben wir bei den Lösungswörtern zweimal den *Quibbix* eingeklammert. In der Klammer steht dann der Buchstabe, den er ersetzt. Wenn Sie sich am Preisrätsel beteiligen, sollten Sie Ihre Einsendung ähnlich gestalten.

**Lösungen der Preisaufgabe im vorigen Heft**

**Pfadfinder**
Die höchstmögliche Summe war 280, die niedrigste Summe war 76; die sich ergebende maximale Differenz beträgt 204.



Unsere Gewinner:
Ingeborg Kruse, Hamburg
Werner Mieritz, Hamburg
Ingrid Hecker, Stuttgart

**Twixt**
Für diese Preisaufgabe gibt es zwei richtige Lösungen:
A.) 1. S10!, 2. O11 (gezwungen), 3. P7!! Schwarz gibt auf, weil Weiß zunächst mit entweder T7 oder Q8 durchbrechen kann.
Richtig ist aber auch die Kombination in umgekehrter Zugfolge:

# LÖSUNGEN

**Einzelwertungen unserer Spielbesprechungen von S. 23 bis 29**

**Verpackung**

| | Andersen | Dikus | Ernst | Forschbach | Haas | Obermair | von Staden |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Dschungo** | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 5 |
| **Heiße Dollars** | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 |
| **Hotelkönig** | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 |
| **Kensington** | 5 | 6 | 4 | 6 | 3 | 3 | 2 |
| **Millionenspiel** | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 4 |
| **Worldcup** | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 5 | 4 |
| **Wunderwatschler** | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 |

**Regel**

| | Andersen | Dikus | Ernst | Forschbach | Haas | Obermair | von Staden |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Dschungo** | 5 | 6 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 |
| **Heiße Dollars** | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| **Hotelkönig** | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 |
| **Kensington** | 5 | 3 | 4 | 5 | 4 | 3 | 4 |
| **Millionenspiel** | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| **Worldcup** | 3 | 4 | 5 | 3 | 5 | 5 | 3 |
| **Wunderwatschler** | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 |

**Material**

| | Andersen | Dikus | Ernst | Forschbach | Haas | Obermair | von Staden |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Dschungo** | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | 6 |
| **Heiße Dollars** | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 4 |
| **Hotelkönig** | 6 | 6 | 5 | 5 | 6 | 6 | 5 |
| **Kensington** | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 |
| **Millionenspiel** | 6 | 4 | 6 | 6 | 5 | 6 | 5 |
| **Worldcup** | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 |
| **Wunderwatschler** | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 | 5 |

**Idee**

| | Andersen | Dikus | Ernst | Forschbach | Haas | Obermair | von Staden |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Dschungo** | 5 | 5 | 6 | 4 | 6 | 5 | 5 |
| **Heiße Dollars** | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| **Hotelkönig** | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 | 6 |
| **Kensington** | 4 | 5 | 6 | 5 | 5 | 5 | 4 |
| **Millionenspiel** | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 5 |
| **Worldcup** | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 |
| **Wunderwatschler** | 4 | 3 | 5 | 3 | 5 | 4 | 5 |

**Gesamturteil**

| | Andersen | Dikus | Ernst | Forschbach | Haas | Obermair | von Staden |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Dschungo** | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 |
| **Heiße Dollars** | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |
| **Hotelkönig** | 6 | 6 | 6 | 5 | 6 | 6 | 5 |
| **Kensington** | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 |
| **Millionenspiel** | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 |
| **Worldcup** | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 |
| **Wunderwatschler** | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 |

Die Spielbesprechungen werden von sieben anerkannten Spielekritikern und -autoren vorgenommen. Dabei wertet jeder Kritiker alle sieben besprochenen Spiele.

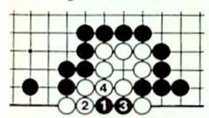
Da der Abdruck der Einzelwertungen zu jedem Spiel den Besprechungsteil unnötig belasten würde, drucken wir sie hier ab.

B.) 1. P7!, 2. R5 (gezwungen), 3. S10!! Wieder muß Schwarz aufgeben, da er zunächst nicht gleichzeitig Q8 oder O10 verhindern kann.

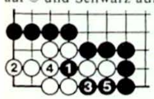
Unsere Gewinner:
Michael Meier, München
Gerd Platl, Feldbach
Gerd. C. Schmerse, Hamburg
Werner Oberländer, Bruchköbel
Otto von Below, Fürstenau-Settrup

**Go**

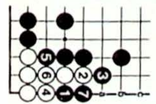
*Problem 1:* Schwarz geht mit ① auf den zentralen Punkt. Weiß kann nur an einer Seite verbinden ②, Schwarz spielt dann ③. Weiß schlägt mit ④ die beiden Steine, aber Schwarz spielt dann ⑤ auf den Platz von ③. Dies ist die einzige Zugfolge, die es Schwarz ermöglicht, ein falsches Auge zu bilden.



*Problem 2:* Schwarz besetzt mit ① den wichtigsten Punkt. Nach Schwarz ⑤ ist Weiß tot. Sollte Weiß ② auf den Platz von ④ spielen, geht Schwarz auf ⑥, Weiß auf ③ und Schwarz auf ②.



*Problem 3.* Schwierig war die Anbindung von Schwarz an die Randlinie. Sollte nach Schwarz ⑦ Weiß angreifen und durch Besetzen von „a" schlagen, so geht Schwarz wieder auf ⑦, um ein falsches Auge zu bilden. Weiß auf „b" wird von Schwarz „c" beantwortet.



Unsere Gewinner:
Hans K. Hofstetter, Gauting
Susanne Saalmann, Bremen
Uwe Kleemann, Aidlingen

**Quibbix**

Die Buchstaben S und X im letzten Preisrätsel sorgten für eine wahre Sexorgie. Die Jury war sehr großzügig und ließ fast alle Sex-Wörter gelten.

| Gültige Wörter der 1. Aufnahme: | Punkte: |
|---|---|
| SEILERWEIB (Weib des Seilers) | 26 |
| WESIRLIEBE (1001 Nacht) | 26 |
| LEIBWESIRE | 26 |
| WEISELBREI (Nahrung der Bienenkönigin) | 26 |
| WIRBELEIE(N) | 24 |
| WEIBERLIS(T) | 24 |
| SEILEWEB(E)R | 24 |
| WEIS(S)BIERE | 22 |
| BIERSEI(D)EL | 22 |

| Ungültige Wörter der 1. Aufnahme: | Punkte: |
|---|---|
| WEIBERSEIL | 26 |
| WESIRBEILE | 26 |
| LES(E)WEIBER | 24 |

| Gültige Wörter der 2. Aufnahme: | Punkte: |
|---|---|
| TVFILMWEIBERSEX | 46 |
| TVSEXWEIBERFILM | 46 |
| TVSEXFILMWEIBER | 46 |
| TVWERBEFILMSEX | 44 |
| TVSEXWERBEFILM | 44 |
| TVWERBESEXFILM | 44 |
| SEXFILMREVIEW – TB | 43 |
| SEXFILMVERT(R)IEB | 42 |
| TEX(A)SFILMWEIBER | 42 |
| WERBEFILMTEX(T) – IV | 41 |
| SEXFILMVERB(O)TE | 40 |

| Ungültige Wörter der 2. Aufnahme: | Punkte: |
|---|---|
| WELTBIERMIXFES(T) | 42 |
| BLEIMIXERFEST – VW | 42 |
| EXTR(A)BEWEISFILM | 42 |
| WERBEFILMTAXI – SV | 41 |

| Gültige Wörter der 3. Aufnahme: | Punkte: |
|---|---|
| SEXFILMWEIBERLAUTE – EV | 55 |
| SEXFILMWERBELEUTE – VIA | 54 |
| SEXWERBEFILMELEVI(N) – AU | 54 |
| VASELI(N)WERBEFILMTEX(T) | 54 |
| LUXSEIFE(N)TVWERBE(F)ILM | 54 |
| SEXFILMWERBELEITER – UV | 53 |
| SEXFILMWEL(T)VERT(R)IEB | 52 |
| SEXUALFILMVERT(R)IEBE | 52 |
| SEXUALFIBELI(N)TERV(I)EW | 52 |
| SEXFILMVERLIEBTE – UWE | 52 |
| SEXUALFILMWERBE(L)E(U)TE | 52 |

| Ungültige Wörter der 3. Aufnahme: | Punkte: |
|---|---|
| EXVIELWEIBERMAULFEST | 58 |
| LIVESEXFILMWERBEETA(T) | 56 |
| LIEBESVERWALTE(R)FIXUM | 56 |
| EXTVWERBEFILMAUSLE(S)E | 56 |
| LIMBAVEXIERWUE(R)FEL – ST | 54 |
| EXWEI(N)ABFUELLMEISTER | 54 |
| REFLEXIVUMSTABEL(L)E – WI | 53 |
| BUSE(N)FILMVERLEI(H)TAXE | 52 |

Und hier sind die sechs Preisträger, von denen jeder ein wertvolles Kalaha-Spiel aus Mahagoni gewonnen hat. Als sechsten Gewinner haben wir einen der zahlreichen Teilnehmer mit 121 Punkten ausgelost.
Dr. Michael Beuer, Pödeldorf (126 Punkte)
Michael Bittner, Aying (125 Punkte)
Valko von Dietman, Hamburg (124 Punkte)
Ulrich Naumann, Kiel (124 Punkte)
Regine Hoffmann, Bremen (122 Punkte)
Rainer Balandies, Verden (121 Punkte)

**Dame**

Weiß zieht 23–26; Schwarz schlägt 30–23;
Weiß zieht 15–10; Schwarz schlägt 7–14;
Weiß schlägt 9–18–27–20–11;
Schwarz zieht 1–6; Weiß zieht 11–15;
Schwarz zieht 6–9; Weiß zieht 15–18;
Schwarz zieht 9–13; Weiß zieht 18–14.

Unsere Gewinner:
Petra Feith, St. Ingbert
Erich Hofmann, Aalen
Gerhard Eckert, Groß-Umstadt




**Impressum:**
*SpielBox* erscheint vierteljährlich in der Courir Druck-, Werbe- und Verlags GmbH., Godesberger Allee 108–112, Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2, Telefon (02 28) 812–1, Telex 08 85 603.

Geschäftsführer und verantwortlich für den Inhalt: Friedhelm Merz.

Ideen und Konzeption: Reiner Müller.
Produktion: Helmut Morell.
Grafische Gestaltung: Konrad Boch, Eckard Kaiser.

Spielebesprechungen: Walter Luc Haas (Koordination), Helge Andersen, L. U. Dikus, Dr. Synes Ernst, Edgar Forschbach, Dr. Gilbert Obermair, Eberhard von Staden, Knut-Michael Wolf (Besser spielen).

Anzeigenleitung: Knut Schumann;
Anzeigenverwaltung: Egon Kopischke.
Vertriebs- u. Werbeleitung: Jürgen E. Herms; Vertriebsverwaltung: Rolf Lükke; Werbung: Hermann Brungs.
Vertrieb (Grosso- und Bahnhofsbuchhandel): Saarbach, 5000 Köln 1.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos und Zeichnungen wird keine Gewähr übernommen.
Für alle Preisausschreiben und Wettbewerbe in der *SpielBox* wird der Rechtsweg ausgeschlossen.
Bezugspreis: DM 22,40 einschließlich 6,5 Prozent MWSt und Zustellgebühr für das ganze Jahr. Einzelpreis: DM 7,–.
Anzeigenpreisliste: Nr. 1 a vom 1. 1. '82.
Druck: Courir-Druck, 5300 Bonn 2.
Druckauflage III. Quartal 1982: 40000.
ISSN 0721-6777
Vkz Z 1356 F

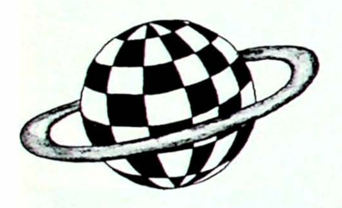
## Die nächste Spielbox erscheint am 2. November

# Wie wär's mit besseren Spielen?

Das Angebot an neuen Spielen ist in diesem Jahr in Zahl, Originalität und Qualität merklich zurückgegangen. Aber zum Glück haben wir eine Spielehersteller-Lobby, die das malefizisch vertuscht oder den Schwarzen Peter geschickt anderen zuschiebt.

In unschöner Regelmäßigkeit tauchen da speziell vor Weihnachten und zur Spielwarenmesse hochoptimistische Trendmeldungen auf, die von unbedarften Gazetten gläubig und brav nachgebetet werden: Es werde mehr gespielt, das Erwachsenenspiel wäre wieder „in" – die Elektroniks seien im Kommen (solange deutsche Firmen sie vertreiben), bzw. am Ende (wenn der Ferne Osten und die USA allein den großen Schnitt machen) – und anderes Wundersames mehr.

Nun, die Wirklichkeit ist anders: Es wird zwar vielleicht mehr gespielt – aber da die Hersteller und Händler seit Jahrzehnten bedenklich wenig für ihre Produkte und die Spielfreudigkeit des Publikums tun, begnügen sich allzu viele Leute mit dem Gängigen, Alten, das sie schon seit



langem im Schrank haben. Dies ist auch sicherer: denn nach wie vor wird zu viel Mäßiges und gar schlicht Jämmerliches angeboten – und wer da zwei, drei solcher (oft recht teuren) Spielexperimente plus entsprechendem Frust hinter sich hat, der wird sich hüten, einen weiteren Versuch zu wagen.

Auch der Handel begnügt sich mit Minimalismen: Man beschränkt sich auf ein irgendwie zusammengestelltes Teilangebot – anders als in Buchhandlungen ist das, was nicht gerade im Sortiment ist, nicht zu haben („Gibt es nicht", „vergriffen", „kenne ich nicht" sind die gängigsten Ausreden) – Beratung fehlt ganz oder ist kläglich bis falsch – und sich selbst ein Bild machen, kann man auch nicht, weil die Schachtel kaum informiert, dafür aber ihr oft zu mageres Geheimnis sorgsam eingeschweißt verbirgt.

So gibt man denn einfach dem kaufunwilligen Kunden die Schuld – behauptet, er wolle keine komplizierten, keine anspruchsvollen, keine guten, keine ausgefallenen und überhaupt nur wenige Spiele – und so geht denn Jahr für Jahr das Angebot (und damit auch die Chance für ein passendes Angebot für jeden Geschmack) zurück. Allen superoptimistischen Trendmeldungen zum Trotz.



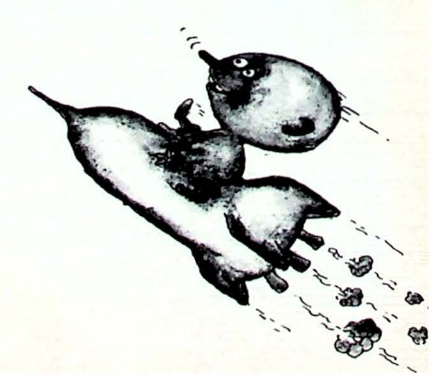
Firmen ziehen sich aus dem Spielegeschäft zurück – andere reduzieren die Zahl der Neuheiten drastisch – andere bieten nur noch an, was bereits in den USA gelaufen ist und wofür die meisten Kosten bereits eingebracht sind – andere verlassen sich auf die TV-Werbung, mit der man fast alles an den Mann oder vor allem ans Kind bringen kann (und scheren sich dann um Qualität nur ganz am Rande und etwa in der Verpackung) – traurig, traurig.

Dabei ist ganz offenbar auch bei uns ein riesiges Potential an Spielern vorhanden: Klassisches Spielmaterial wie etwa Karten, Dominos, Spiele wie Dame, Mühle, Schach, aber auch Monopoly verkaufen sich Jahr für Jahr gut und teils sogar mit steigenden Umsatzzahlen – Hitwellen wie die von *Master mind* oder *Rubik's Cube* beweisen, wie gierig von Hunderttausenden auf das Besondere gewartet wird. Elektronische Video-Spiele und Schachcomputer scheinen recht annehmbar zu laufen. Immense Mengen an Arbeitsstunden gehen in Großbetrieben verloren, weil die Mitarbeiter wie besessen an den Computern spielen. Die Spielsalons schießen allenthalben wie Pilze aus dem Boden: ganz offenbar wird viel gespielt, von vielen, vielerlei.

Ob man vielleicht Spiele wirklich nicht wie Hosenträger oder Kochtöpfe erfinden, produzieren und verkaufen kann? Ob man vielleicht doch etwas mehr tun müßte, um den Spielern das Bessere statt nur das gerade zufällig Vorhandene oder günstig Produzierbare anzubieten? Ob man vielleicht doch etwas mehr für das gute (und viel weniger für das lausige) Spiel tun müßte? Ob man vielleicht nicht doch endlich – etwa fünfzig Jahre zu spät – damit anfangen müßte, langfristig zu planen und einen Kern von Spielern heranzubilden, der (für gute Spiele wenigstens) einen gewissen Absatz garantiert?

Oder werden wir in Fortsetzung der bisherigen Entwicklung demnächst pro Jahr gerade noch eine Neuheit bekommen, plus drei deutsche Auflagen ausländischer Spiele, plus zehn alte Spiele in anderer Verpackung, plus ein ein paar Dutzend Imitationen und Plagiate? Wobei, wenn diese alle brauchbar wären, vielleicht nicht einmal von einem Rückschritt geredet werden könnte. Mit falschen Trendmeldungen, Zweckoptimismen, unfundierten Klagen über die Spielekunden werden Spielchen getrieben – wie wär's mit besseren Spielen?

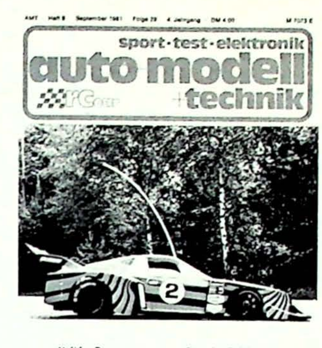
*Consul*



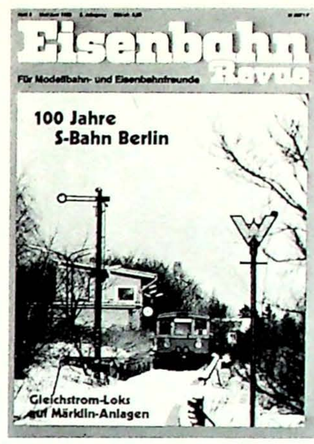
# VTH-Fachzeitschriftenprogramm




**FMT**, die älteste deutsche Fachzeitschrift für RC-Flug u. Flugmodellbau mit dem größten Umfang.
Erscheint monatl. **DM 4,80**
Abonnement DM 57,60 (Ausland DM 67,–)




**AMT**, die führende Fachzeitschrift für Automodellbau u. RC-Automodelltechnik.
Erscheint monatl. **DM 4,00**
Abonnement DM 48,– (Ausland DM 58,–)

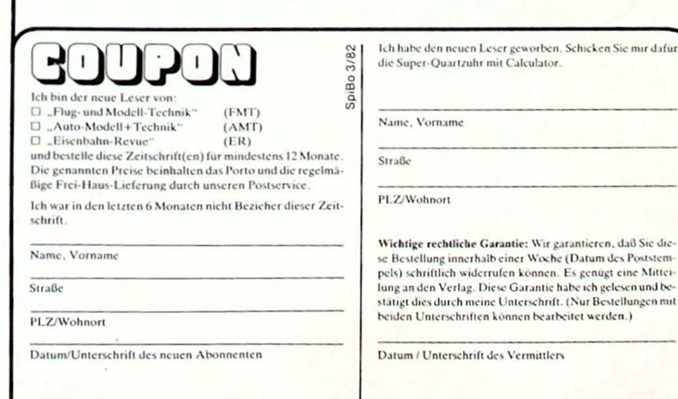



**Eisenbahnrevue**, die Zeitschrift für alle Freunde der Originaleisenbahn u. der Modelleisenbahn.
Erscheint alle zwei Monate **DM 5,50**
Abonnement DM 33,– (Ausland DM 44,–)

# Es ist so leicht, für diese Modellbau-Fachzeitschriften einen neuen Leser zu finden!

**Diese Zeitschriften sprechen für sich selbst und wir schenken Ihnen eine wertvolle Prämie, für die sich diese kleine Mühe lohnt. Diese Super-Quartzuhr mit zusätzlichem Calculator gehört Ihnen, wenn Sie einen Freund, einen Verwandten oder Bekannten von den Vorteilen, eine dieser Modellbau-Fachzeitschriften regelmäßig zu lesen, überzeugen.**



COUPON

SpiBo 3/82

Ich bin der neue Leser von:
☐ „Flug- und Modell-Technik" (FMT)
☐ „Auto-Modell + Technik" (AMT)
☐ „Eisenbahn-Revue" (ER)
und bestelle diese Zeitschrift(en) für mindestens 12 Monate. Die genannten Preise beinhalten das Porto und die regelmäßige Frei-Haus-Lieferung durch unseren Postservice.

Ich war in den letzten 6 Monaten nicht Bezieher dieser Zeitschrift.

Name, Vorname

Straße

PLZ/Wohnort

Datum/Unterschrift des neuen Abonnenten

Ich habe den neuen Leser geworben. Schicken Sie mir dafür die Super-Quartzuhr mit Calculator.

Name, Vorname

Straße

PLZ/Wohnort

**Wichtige rechtliche Garantie:** Wir garantieren, daß Sie diese Bestellung innerhalb einer Woche (Datum des Poststempels) schriftlich widerrufen können. Es genügt eine Mitteilung an den Verlag. Diese Garantie habe ich gelesen und bestätigt dies durch meine Unterschrift. (Nur Bestellungen mit beiden Unterschriften können bearbeitet werden.)

Datum / Unterschrift des Vermittlers

**Technische Daten**
- 8stellige LCD-Anzeige
- Rechner 8 Ziffern + 3 Zeichen
- Konstante + Fließkomma
- Alarm mit Testfunktion
- Stunden-Alarm
- Normalzeit, Wochentag, Datum
- Kalender-Automatik

**Hinweis:**
Ihre Prämie kommt, sobald die Abo-Rechnung bezahlt ist! Bitte Coupon ausfüllen. (Coupon auf Postkarte geklebt 60 Pf., im Umschlag 80 Pf. Porto)!
So oder so einsenden an:
**Verlag für Technik und Handwerk GmbH,**
**Postfach 11 28, 7570 Baden-Baden 1**

# SO SCHNELL IST DIE JUGEND WEG.

Zum schnellen und vor allem preiswerten Fortkommen hat die Bahn für alle Trips das richtige Sprungbrett. Da wäre zuerst mal der Junior-Paß für 100 Mark. Mit ihm gibt's ein Jahr lang auf allen Schienenstrecken der Deutschen Bundesbahn ab 51 km 50% Ermäßigung auf den normalen Fahrpreis. Für alle unter 23 und für Schüler und Studenten unter 27 Jahren.

Die gleiche Altersgruppe kommt auch mit dem Tramper-Monats-Ticket gut aus den Startlöchern. Für 225 Mark fährt man einen Monat lang so oft und so weit man will auf allen Schienenstrecken der Deutschen Bundesbahn, sogar zuschlagfrei im Intercity!

Und wen es außer Landes zieht, der legt sich am besten das Inter-Rail-Ticket für 440 Mark zu. Jeder unter 26 spart damit im Inland die Hälfte des normalen Fahrpreises. Und dazu gibt's einen Monat lang freie Fahrt in 19 europäischen Ländern und in Marokko.

Alle weiteren Informationen erhalten Sie bei den Fahrkartenausgaben, DER-Reisebüros und den anderen Verkaufsagenturen der Bahn. Also, erst mal zur Bahn und dann nichts wie weg!

